HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

DICIEMBRE 1997 • $4,90

AÑO 1 • NUMERO 2

PCFútbol 5.0 Apertura '97

FIFA Road to the World Cup '98

Un Verano a todo Fútbol

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

- Duke Nukem Forever
- Heavy Gear

- INFORME ESPECIAL
Toda la información sobre las placas 3D



FIFA RTWC 98



PC FUTBOL 5.0 APERTURA '97

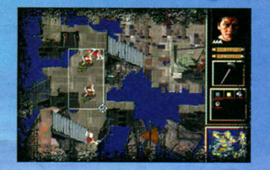


¡En esta nueva edición con los comentarios de Marcelo Araujo!

GRUPO 4 EDITORIAL

Reviews: Lands of Lore 2 • Abe's Oddysee • NBA Live 98 • Sabre Ace • Age of Empires

¡Un juego en tiempo real de combate y acción incluyendo secuencias de video del film original que fue número uno en el mundo!







WATERWORLD™

Te encuentras en un fascinante mundo cubierto por el agua, rodeado por enemigos que te acechan Tu misión será conducir a tu tripulación en diferentes acciones como robar equipamiento, reclutar los presos, encontrar agua pura, alimento y el premio definitivo: Tierra Firme...Si puedes trata de sobrevivir!!!

•

Misión Imposible - Arma tu unidad en más de 22 misiones
Armas Letales - Elije entre más de 17 armas incluyendo uzis, bombas molotov y motosierras
El Gran Escape - Encontrate a bordo de 15 embarcaciones, incluyendo jets-ski y barcos de asalto

•

Interacción con imágenes nunca vistas del film original

La Búsqueda Por Tierra Firme



"Realmente fascinante. Usted no podrá separarse de su computadora".
PC ZONE

TIEMPO - REAL



COMBATE ESTRATEGICO

DISPONIBLE EN DICIEMBRE
PARA WINDOWS 95/DOS

Te presentamos el último simulador de fútbol de Dinamic Multimedia

PCFÚTBOL 5.0

APERTURA '97

PAGINA 30



Uno de los grandes emprendimientos de este año será sin duda el que realiza Dinamic Multimedia, por intermedio de Centro Mail Argentina, al sacar un producto como el PCFútbol 5.0 (que posee amplias ventajas sobre su antecesor) a un precio realmente bajo, y con el adicional por el que todos los fanáticos del fútbol argentino le estarán eternamente agradecidos: La posibilidad de escuchar al mismísimo Marcelo Araujo haciendo los comentarios de los partidos. No pierdas más tiempo y dirigite a la página 30 donde comienza nuestra cobertura exclusiva sobre este sensacional producto.

Nota del Editor

En este mes de Diciembre nos hemos vuelto a encontrar, y como algunos ya se habrán dado cuenta, les tenemos preparadas buenas noticias. La primera de ellas, es que a partir de este número tenemos más páginas que el número anterior y continuaremos creciendo cada vez más.

Primero queremos agredecerles por haber comprado nuestra revista y por sorprendernos con las cientos de cartas que nos han enviado a la redacción. Es mi intención, y la de todo el equipo XTREME, comunicarles que las hemos leído todas, una por una, y que gracias a los elogios recibidos por parte de ustedes que creen en nosotros, hemos estado trabajando con más ganas que nunca.

Además estamos tomando en cuenta todas las sugerencias que nos han hecho, y trataremos de mejorar dentro de nuestras posibilidades.

Les pedimos disculpas por todas las cartas que aún no pudieron ser respondidas, y les aseguramos que poco a poco lo iremos haciendo.

Para la nota de tapa hemos elegido el nuevo PCFútbol 5.0 ¿Por qué? La gente de Dinamic Multimedia nos ha sorprendido. Cuando nos visitaron en nuestra editorial, y tímidamente comenzaron a comentar sus próximos productos, sabían muy bien que tenían un as debajo de la manga: el nuevo juego español basado en la liga de fútbol argentina tendrá comentarios de Marcelo Araujo, y costará tan sólo 30 pesos.

Teniendo en cuenta el éxito que tuvieron los productos anteriores de esta serie en nuestro país, no dudamos en hacer una cobertura especial. También hemos estado revisando una gran cantidad de juegos, para que en estas Navidades no se equivoquen "al escribir la cartita a Papa Noel".

Espero que disfruten leyendo este número, tanto como a nosotros nos gustó hacerlo y váyanse preparando para el número 3 que se viene con todo.

NEWS — p.6

PREVIEWS

- Duke Nukem Forever — p.15
- Test Drive 4 — p.16
- Warcraft Adventures: Lord of the Clans — p.18
- FIFA: Road to the World Cup 98 — p.20
- Starship Titanic — p.22
- Heavy Gear — p.24
- Half Life — p.26
- Flight Unlimited II — p.28

REVIEWS

- Age of Empires — p.35
- Oddworld: Abe's Oddysee — p.38
- Postal — p.42
- Sonic 3D Blast — p.43
- Lands of Lore: Guardians of Destiny — p.44
- Dark Earth — p.48
- Sabre Ace — p.50
- NBA Live '98 — p.52

HARDWARE

- DVD-ROM — p.56
- Informe Especial: Placas 3D — p.58
- Sound Blaster AWE 64 Gold — p.61

INFORMES

- Windows 98 — p.62
- Tamagotchi — p.64

TRUCOS Y SOLUCIONES

- 3 Skulls of the Tolteks — p.66
- Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight - X-Men - Interstate '76 — p.69
- Moto Racer - Carmageddon - Quake 2 - Pod — p.70
- Helicops - Machine Hunter - NHL '98 - Age of Empires — p.71
- Age of Empires - Settlers 2 - Total Annihilation - X-Com Apocalypse — p.72

CORREO DE LECTORES — p.76

PROXIMO NUMERO — p.80

29.5

PAGINA 52

NBA Live 98

Electronic Arts nos demuestra una vez más que cuando se lo proponen, en deportes, son los mejores.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

DICIEMBRE 1997

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

ILUSTRACION DE TAPA

Daniel Herbón, Carlos Bisio

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mario Marincovich, Miguel García, Sebastián Di Nardo

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Antartica - Sacife

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA — HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR — Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@sicoar.com

LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD
YA NUNCA SERÁN COMO ANTES...





FRANKIE



EL CONDE DRÁCULA



LA CRIATURA



EL HOMBRE INVISIBLE



DR. FLY



EL HOMBRE LOBO



SHERILYN



LA MOMIA

UN ALUCINANTE VIAJE EN EL QUE ENCONTRARÁS 5 ESCENARIOS: ESCOCIA, HOLLYWOOD, SUIZA, TRANSILVANIA, AUSTRALIA Y EGIPTO CON MÁS DE 100 PANTALLAS Y HASTA 50 PERSONAJES, ENVUELTOS EN UNA MISTERIOSA TRAMA, QUE TE AYUDARÁN A DESCUBRIR LA ENIGMÁTICA DESAPARICIÓN DE FRANKIE.



DESARROLLADO EN SVGA, PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE LOS SOFISTICADOS Y EXÓTICOS ESCENARIOS QUE ENCONTRARÁS.



HASTA 120 OBJETOS TE ESTÁN ESPERANDO PARA AYUDARTE EN LA SOLUCIÓN DEL ENIGMA. TU INGENIO SERÁ TU MEJOR ALIADO...



MÁS DE DOS HORAS DE LOCUCIONES INTERACTIVAS DIGITALES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.

¡RESERVA YA TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE!

Una aventura gráfica de



MUY PRONTO A LA VENTA

POR SÓLO

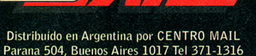
$29.90-

CD-ROM WINDOWS 95

HOLLYWOOD MONSTERS

dinamic multimedia







MADRID• MILÁN•BUENOS AIRES

pc cd rom Compatible Windows 95

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Close Combat: A Bridge Too Far

La compañía Hard Copy acaba de anunciar que para Diciembre tendrá disponible la distribución del esperado juego de estrategia de Microsoft traducido completamente al castellano. Se trata de la segunda parte de Close Combat, uno de los juegos más exitoso en ventas en todo el mundo.

Con profundo contenido histórico, se desarrolla durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial, más precisamente durante la épica batalla conocida como Operación Market Garden, cuando Holanda era controlada por Alemania.

A pesar de ser en tiempo real, tendrá muchos elementos propios de los juegos estratégicos por turnos, lo que brinda tiempo al jugador para pensar y elaborar tácticas, y así emprender la complicada tarea de dominar cinco puentes ubicados estratégicamente a lo largo del río Rhine.

Los soldados tendrán conductas propiamente humanas, y muchas veces sus intenciones serán sobrevivir como primera premisa.

Entre las novedades, esta secuela contará con una opción Battlemaker, que permitirá modificar los escenarios, y otros factores, como objetivos para la victoria, fuerzas militares, etc.

Según los expertos en la materia, la Operación Market Garden fue una de las batallas más dramáticas de la Segunda Guerra Mundial. Con este juego además de aprender bastante, tal vez puedas cambiar el transcurso de la historia.



Sailor Moon: El Juego



La compañía 3VR está desarrollando para Windows 95, una nueva aventura con gráficos completamente en 3D, basada en la popular historieta y serie televisiva Sailor Moon.

El mercado de entretenimientos para las chicas todavía no ha sido tomado muy en cuenta y la gente de 3VR reconoce que tiene mucho potencial, como se demostró cuando el programa Barbie Fashion Designer vendió alrededor de un millón de copias.

Para que el título no recaiga en una exclusividad para ellas, estará disponible un héroe masculino Tuxedo Mask, quien acompañará a la simpática Sailor en sus aventuras.



Dungeon Keeper 2

Los fanáticos de este sensacional programa nos encontramos de parabienes: Dungeon Keeper, un excelente juego de estrategia en tiempo real que fue suceso especialmente en Europa, ya tiene continuación. Dungeon Keeper 2, está en sus etapas iniciales de diseño por un grupo de programadores liderado por Sean Copper, un integrante de Bullfrog desde sus primeros días. Con la partida de Peter Molyneux, creador de la compañía y ahora líder de Lion Head, el equipo de desarrollo de D.K 2 se encuentra ante el desafío de mejorar un producto realmente bien hecho. Estas apuntan a la parte gráfica y a un modo Multiplayer mejorado.



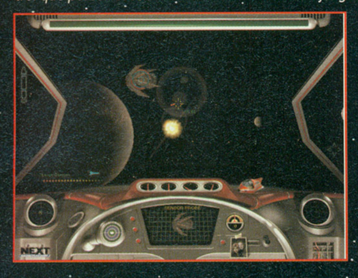
En un plazo de 12 meses, fecha máxima establecida por Electronic Arts -dueña de Bullfrog en su totalidad- para la entrega del producto terminado para PC y Sony Playstation. La mala noticia de todo esto es la aparente cancelación del prometido disco de datos y del patch que supuestamente haría a Dungeon Keeper compatible con la norma 3Dfx.

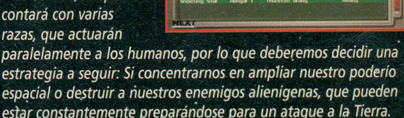
X-COM INTERCEPTOR

Tomando como base la exitosa historia del X-Com, Microprose probará suerte en el género de los simuladores espaciales

Todos sabemos que los simuladores a los que estamos acostumbrados a jugar en nuestras PC contienen historias que los hacen muy adictivos y atrapantes, como en los casos de la saga Star Wars y Wing Commander.

X-Com Interceptor toma para este propósito elementos de la exitosa serie de juegos X-Com. Lo que ha permanecido en el simulador espacial es principalmente el manejo de los recursos y el gran control que poseemos sobre todos los elementos del juego. El gran cambio es la ausencia del combate por turnos, en favor de los combates espaciales al estilo X-Wing. Los jugadores pueden establecer bases en el espacio y modificar sus naves con tecnología desarrollada por sus científicos, o encontrada a través del juego.





X-Com Interceptor contará con varias razas, que actuarán paralelamente a los humanos, por lo que deberemos decidir una estrategia a seguir: Si concentrarnos en ampliar nuestro poderío espacial o destruir a nuestros enemigos alienígenas, que pueden estar constantemente preparándose para un ataque a la Tierra.

El juego consta principalmente de dos modos: Combate y Estratégico (como en las series anteriores). En el modo Estratégico los jugadores podrán manejar recursos, chequear mapas estelares y planear ataques. En el modo de Combate nuestra pantalla cambiará a una nave en la cual deberemos combatir en 3D (con soporte opcional para placas aceleradoras).

Otra opción que se implementará será el elemento Multiplayer. Por primera vez en las series X-Com podremos pelear contra otros jugadores con las naves que diseñemos.

X-Com Interceptor estará a la venta a mediados de 1998.

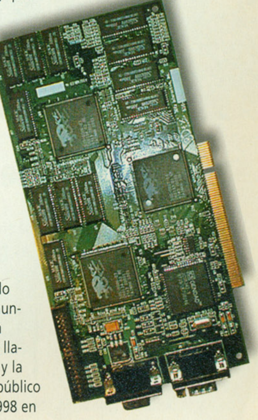
3Dfx presentó su nuevo chip VOODOO 2

A principios del mes de noviembre, 3Dfx Interactive, una compañía dedicada a la creación de tecnología para el desarrollo de placas aceleradoras de 3D, presentó su nuevo chip VOODOO2. Este chip es la nueva generación de Voodoo Graphics, y sigue siendo, al igual que su antecesor, una opción disponible sólo en 3D, por lo cual necesitaremos una placa 2D SVGA para su utilización.

La ventaja más grande de esta novedad es principalmente la velocidad de renderización. Se estima que la misma será 3 VECES mayor que en el caso de Voodoo Graphics. También ofrecerá mayores resoluciones, hasta 1024 x 768. Estos adelantos permitirán a los desarrolladores de juegos crear mundos mucho más complejos, lo que será mucho más interesante e inmersivo a nivel visual. Además, según las palabras de 3Dfx, es capaz de mostrar dos texturas por pixel en una sola pasada. Esto puede utilizarse para mejorar la performance (como en el caso del GLQuake), o calidad gráfica (como en el caso del Flight Simulator 98, que dispone de filtro trilinear).

¡El TimeDemo realizado en el Quake 2 en una resolución de 640x480 arrojó más de 90 cuadros por segundo!

Los requermientos de hardware para su utilización serán una Pentium 90 con 16 megas de RAM, y un slot PCI libre. Soportará todos los juegos que corran bajo Direct3D, Glide u OpenGL. Los tests realizados en una Pentium II 266, con los drivers sin optimizar dieron resultados más que prometedores.



Diamond Multimedia ha sido la primer compañía que ha anunciado que producirá una placa basada en este nuevo chip. Se llamará Diamond Monster 3D II, y la fecha de salida para venta al público está estimada para Abril de 1998 en los Estados Unidos.

NAVIDAD ESTRATEGICA



Para estas Navidades, la empresa Arisoft acaba de importar directamente de Interplay dos de los títulos más esperados en el campo de estrategia. El primero se llama Earth 2140, y parece ser realizado muy al estilo Command & Conquer.

La historia se desarrolla en el futuro, donde dos grandes grupos, los Estados Civiles Unidos y la Dinastía Eurásica se enfrentan para obtener el control absoluto del mundo.

Por lo que nos adelantaron, tendrá algunos aspectos interesantes como la posibilidad de teletransportar las unidades usando estructuras específicas. La inteligencia de los escuadrones será muy buena, tomando independientemente una actitud agresiva para buscar al enemigo o defender la base en caso de ser necesario.

Mientras los ECU usan armamentos tradicionales como tanques o aviones, la DE prefiere otras tecnologías más nuevas como robots, androides, etc.

Como es común en estos juegos soportará multiplayer mediante todos los sistemas clásicos (módem, LAN, Serial), pero a diferencia de otros del género como Warcraft II, las unidades a desarrollar en este modo son ilimitadas.



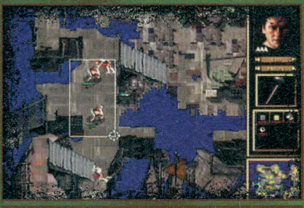
Earth 2140 es un juego muy al estilo del Command & Conquer.

El segundo título anunciado es Waterworld, basado en la multimillonaria producción cinematográfica protagonizada por Kevin Costner. Sinceramente esperamos que el juego sea bastante mejor que la película.

El argumento es similar al film: En un mundo rodeado por aguas, tu objetivo será encontrar tierra firme.

El juego está más orientado al control por sectores que a lo que sería un juego de estrategia en tiempo real. Los personajes serán manejados individualmente, tendrán nombres específicos, recogerán armas y objetos.

Los escenarios generalmente tendrán una misión específica, como por ejemplo rescatar a los prisioneros que se encuentren en determinado sector.



El segundo título anunciado es Waterworld, basado en el film.

No será necesario construir nada, todo lo que necesites lo encontrarás en el camino y mediante un sistema de inventario podrás manipularlo.

Waterworld, tiene algo para diferenciarse de los otros programas de estrategia disponible. Además entre las misiones se verán escenas inéditas, donde aparecerán algunos de los actores del film.

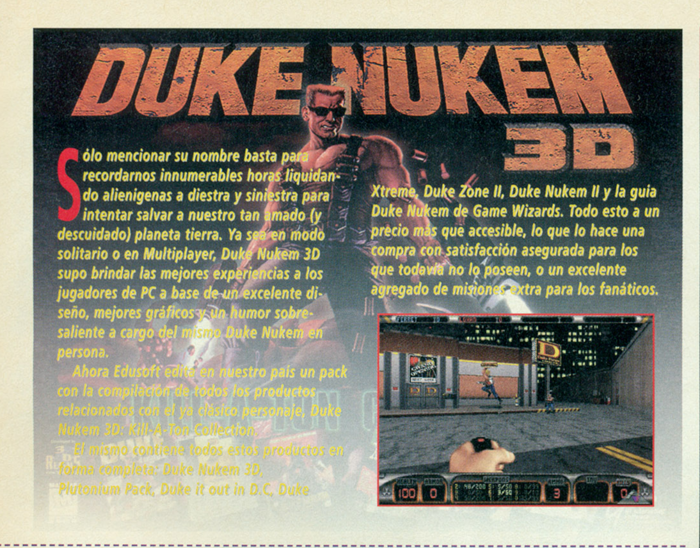


Microbyte presenta una nueva placa 3Dfx

La placa Maxi Gamer está basada en el chipset 3Dfx Voodoo Graphics. Viene con 4 MB de RAM, y funciona junto a la placa de video SVGA instalada, mediante un cable de conexión externo. Entre las principales características gráficas que posee, se destacan: Corrección de perspectiva, filtro bilineal de texturas, mapeado LOD MIP (Nivel de detalle), corrección de píxel, sombreados Gouraud, Z-Buffering, Anti-Aliasing y Alpha blending. Está dise-ñada para trabajar bajo Windows 95 y soporta las siguientes aplicaciones 3D: DOSGlide (Gestión de juegos en DOS), WinGlide, Direct3D, Argonaut Brender, Criterion Renderware, Reality Lab 2.0 e Intel 3DR.

Los requisitos mínimos de hardware son: Pentium 90, 16 MB RAM, un Slot PCI libre, tarjeta gráfica SVGA, CD-ROM o DVD-ROM,





Duke Nukem 3D

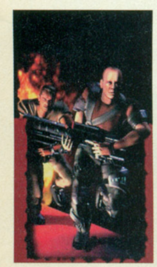
Sólo mencionar su nombre basta para recordarnos innumerables horas liquidando alienígenas a diestra y siniestra para intentar salvar a nuestro tan amado (y descuidado) planeta tierra. Ya sea en modo solitario o en Multiplayer, Duke Nukem 3D supo brindar las mejores experiencias a los jugadores de PC a base de un excelente diseño, mejores gráficos y un humor sobresaliente a cargo del mismo Duke Nukem en persona.

Ahora Edusoft edita en nuestro país un pack con la compilación de todos los productos relacionados con el ya clásico personaje, Duke Nukem 3D: Kill-A-Ton Collection.

El mismo contiene todos estos productos en forma completa: Duke Nukem 3D, Plutonium Pack, Duke it out in D.C, Duke Xtreme, Duke Zone II, Duke Nukem II y la guía Duke Nukem de Game Wizards. Todo esto a un precio más que accesible, lo que lo hace una compra con satisfacción asegurada para los que todavía no lo poseen, o un excelente agregado de misiones extra para los fanáticos.

APOCALYPSE

Duro de programar



Una de las noticias que provocó mayor inquietud en los jugadores los últimos días fue la novedad de que el equipo de programación entero de Apocalypse, -un arcade en 3D cuyo protagonista principal es Bruce Willis -ha sido despedido, introduciendo al proyecto entero en una nebulosa. De acuerdo a la misma fuente, el juego venía demostrando un pobre avance en su desarrollo. Retraso tras retraso, la compañía supuestamente terminó buscando una compañía externa para rehacerlo, con un engine completamente nuevo. Hasta ahora se dice que Activision habría hecho un primer contacto con ASC Games para usar la tecnología del promisorio juego One, todavía inédito.

El trato parecía ir bien hasta que ASC pidió una elevada suma de dinero que Activision supuestamente se negó a pagar.

En definitiva, Apocalypse, según las últimas informaciones, se encuentra en el limbo informático hasta que se concrete un acuerdo externo para finalizarlo. Entre los desarrolladores que están pujando por la oportunidad se encuentran:



Iguana West (formalmente Sculptured Software), Smoking Car (creadores del The Last Express) y Stormfront Studios.

El vocero oficial de Activision niega la ruptura del equipo creativo: Apocalypse se está moviendo en la dirección correcta, se ha retrasado, pero está en camino.

Para aquellos que desconocían el juego, el mismo es un arcade en tercera persona que introduce por primera vez las voces y un modelo en 3D de Bruce Willis, generado por el método de Motion Capture. La cantante Poe, muy famosa en Estados Unidos, también es parte del proyecto.

Los jugadores sólo esperamos que se solucionen los problemas internos, para poder tener en nuestra pantalla uno de los arcades más promisorios de los últimos tiempos.



NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

■ Manifestaciones en reino virtual de Lord British

Se ha realizado una convocatoria de parte de los jugadores de Ultima Online para realizar una sentada en las puertas del castillo real de Lord British.

Parece que están muy enojados con Origin, y la acusan entre otras cosas, de haber vendido el juego terminado a medias. Los reclamos se dan también porque el servidor que mantiene el control del juego es ineficiente y lleno de fallas. Pero lo que más le molesta a los usuarios, es la falta de respeto de parte de la empresa, haciendo oídos sordos a los reclamos. Los jugadores aseguran que si el día de la sentada no se les



permite conectarse o son reprimidos por los Avatares, tomaran otras medidas menos pacíficas, y concurrirán a las autoridades del mundo real.

■ Virus, el juego

Sirtech ha estado promocionando en los últimos meses un juego 3D llamado Virus. Debido a lo anti comercial del nombre mucha gente hasta tiene miedo de instalarlo. Para crear los niveles toma por referencia el nombre de los archivos y directorios del rígido de cada usuario, aumentando de esta manera la fantasía que muchos usuarios tienen acerca de que sus equipos o información pueden ser dañados. Como medida preventiva, la empresa ha llegado a un convenio con MacAffe, para distribuir con cada copia una versión shareware del famosísimo antivirus Virus Scan.

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Quake (Multiplayer)	id Software	Acción/Arcades	-
2	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	-
3	Total Annihilation	Cavedog	Estratégicos	-
4	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	-
5	Abe's Oddysee	GT Interactive	Acción/Arcades	-
6	Lands of Lore 2	Westwood	RPG	-
7	Need for Speed 2 S.E	Electronics Arts	Acción/Arcades	-
8	EF2000 v. 2.0	DID	Simuladores	-
9	Resident Evil	Capcom	Aventuras	-
10	Quake 2 (Demo)	id Software	Acción/Arcades	-

Este ranking ha sido confeccionado por la gente de XTREME PC realizando el extraordinario esfuerzo de jugar las 24 horas del día a los mejores títulos disponibles. Que vamos a hacer, realizar una revista no es nada fácil, ¡y a veces hay que sacrificarse!

Bueno, en realidad la idea es crear una pequeña tabla con información de los juegos preferidos por los jugadores argentinos.

Para esto, necesitamos tu colaboración, así que por esta vez nos hemos tomado el trabajo, pero para próximo número esperamos que nos envíen por correo o por E-Mail un ranking similar elaborado según sus preferencias.

Entre todos los recibidos, confeccionaremos uno que será publicado en esta sección. No es necesario que los juegos que votes sean de última generación. Todos los datos recibidos serán tomado en cuenta.

DREAMS
to reality

¿Recuerdan el MDK? ¿Les gustó? Entonces no se pueden perder este nuevo arcade de la empresa Cryo, la que cambiando radicalmente el estilo de juegos que nos tiene acostumbrados: Las aventuras gráficas. Nos trae este sensacional arcade en 3D con extenso soporte para placas que utilicen 3Dfx o D3D.

Dreams to Reality: Respirá hondo, abrí tus brazos y comenzá a volar en el mundo de los sueños. Deberás imaginarte que nada de lo que experimentás es real, por lo que las secuencias de acción poseen muy poca coherencia, sino cómo podemos explicar, el estar volando junto a ¡sacerdotes egipcios que se han transformado en ballenas voladoras! o exorcizar al fantasma de un capitán pirata perdido hace mucho tiempo... ¡Desde el lomo de una araña biomecánica!. ¡O Atravesar un túnel psicodélico en una tabla de surf!... en una palabra ¡soñá!



Dreams desarrolla su acción a través de 4 capítulos: Descubrimiento e iniciación, El origen del mal, Encuentro con la organización y De vuelta a la tierra, en una diversa cantidad de escenarios y secuencias con diferentes estilos de juego. Ya sea corriendo a través de alucinantes campos o utilizando tu especial habilidad de poder volar, surcando los aires y alcanzando sitios de otra manera inaccesibles.

Representando a Duncan, un aventurero con espíritu combativo, nuestro objetivo es impedir que la realidad y el mundo de los sueños se separen. El juego posee un módulo de inteligencia que inclina según nuestras acciones previamente realizadas, la jugabilidad hacia el arcade puro o con cuotas de aventura, siendo el juego sensiblemente distinto según la forma en que se lo juegue. Dreams estará a la venta en nuestro país, para la Navidad, totalmente en castellano y a un precio muy competitivo, $49 y será distribuído por Edusoft.



El Fantasma del Teatro
Tommy & Oscar



Para estas navidades llegan algunos nuevos productos destinados a los usuarios más pequeños, entre ellos tenemos El fantasma del Teatro, que pertenece a la serie infantil Tommy & Oscar producida por Rainbow.

El juego está completamente en castellano, y tiene animaciones de excelente calidad. Cuenta con varios modos de uso diferentes, entre los cuales tenemos un cuento animado interactivo y varios mini juegos. Además de la historia, este producto transmite conocimientos básicos de diferentes disciplinas, como física, ciencias naturales, cultura musical, etc.

El paquete contiene un accesorio con forma de órgano musical, que se incorpora al teclado, y se retira con facilidad después de usarlo. Es muy útil como primer contacto con un instrumento musical, además no hay chico al que no le guste experimentar con los sonidos.

Mediante el uso de un micrófono estándar (no incluído en el paquete), se puede hacer KARAOKE con un agradable tema navideño y escuchar las grabaciones cuantas veces se desee.

Funciona desde procesadores 486 DX2 en adelante y será distribuído por la empresa TELE OPCION S.A.

Super Manualidades

Otros de los títulos interesantes, pertenecen a la serie Super Manualidades y están más orientados hacia los pequeños con inquietudes creativas. Con estos mini talleres de imprenta y una impresora de chorro a tinta, los chicos pueden realizar diferentes proyectos y sentirse muy orgullosos de sus creaciones.

Existen cuatro paquetes diferentes, según las tareas a realizar.

El primero se llama Super Camisetas, incluye un block de papel especial para realizar transferencias a todo tipo de telas y un pote de pintura fluorescente, con lo que se puede adornar remeras, gorras, mochilas, etc. El software permite manipular fotografías, así que es muy posible que la cara de tus ídolos esté en tu próxima prenda.



Los papeles transferibles de repuestos son fabricados por marcas líderes y se consiguen en cualquier negocio de computación.

Con Super Libros es posible estampar todo tipo de papel, para crear libros, cuadernos, historietas, etc. Viene con papel especial troquelado para poder hacer hasta tres libros de doce páginas y una colección de sellos de goma, para darle un toque personal a las creaciones.

El tercer paquete se llama Super Imanes, y se usa para fabricar calcomanías que pueden ser incorporadas a los imanes que vienen junto a este soft.

Por último Super Imprenta con la posibilidad de crear seis productos diferentes: etiquetas troqueladas, cadenas para mochila, mouse pads, credenciales personalizadas, carteles para la puerta del cuarto y señaladores. Cualquiera de los cuatro Kits son distribuídos por Hard Copy.

Noticias de último momento

Bandai está de duelo

A los 79 años de edad, después de soportar durante los últimos años una terrible enfermedad, ha fallecido Naoharu Yamashima, considerado el padre de Bandai, una de las empresas de entretenimientos japonesas más reconocida del mundo, que ha crecido a pasos agigantados desde su fundación en 1947. Recientemente ha debutado en la producción de juegos para PC, con una versión computada del éxito mundial de ventas Tamagotchi (para más datos leer la sección de informes).

id Software le brinda apoyo a PowerVR

Las próximas versiones de Quake van a ser soportadas vía API OpenGL. Las principales razones por la cual la empresa desarrolladora de software ha creído conveniente dar apoyo a este chip, es el bajo costo y el alto rendimiento, y aunque sea un poco inferior en calidad a los Voodoo, NEC puede sentirse orgullosa, ya que poco a poco se consiguió un lugar en el mercado.

Más Descent

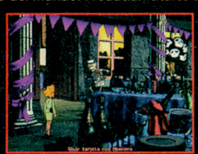
La compañia Parallax tiene como meta dos nuevos juegos en relación con la exitosa serie Descent.

El primer título se llamará Descent: Freespace y está siendo desarrollado por la empresa Volition. Será una especie de Wing Commander, con variedad de misiones y soporte para red hasta 16 jugadores simultáneos.

El segundo título, Descent III, está siendo creado paralelamente por Outrage, y seguirá el estilo de sus predecesores . Ambos juegos estarán disponibles para fines de 1998.

HOLLYWOOD MONSTERS

Quienes conocemos el negocio de los juegos desde hace tiempo, recordaremos que algunos años atrás, las empresas de entretenimiento españolas, poco tenían que envidiarles a las del resto del mundo. Producían títulos de



tan alta calidad, que además por una cuestión de idioma, rápidamente se ganaban el corazón de todos los argentinos. España sigue intentando producir títulos de calidad internacional, y esta vez la empresa Dinamic Multimedia (autores de la serie PC Fútbol y PC Básket), nos sorprende con una nueva aventura gráfica titulada Hollywood Monsters. Para llevar a cabo el proyecto ha estado trabajando junto a los estudios Péndulos, equipo responsable de otro juego español llamado "Igor, objetivo Uikokahonia".

Por lo que nos hemos enterado, estará hecha muy al estilo LucasArts en sus comienzos, pero con gráficos SVGA, más apropiados para los tiempos que corren, con un estilo inspirado en una famosa historieta española llamada "Esperpento y Cachondeo".

Al empezar el juego, se nos dará la posibilidad de elegir entre dos personajes (masculino o femenino), y nuestra tarea será descubrir quien está detrás de las desapariciones de los famosos monstruos de Hollywood, que protagonizaron diversas películas en los años cincuenta, como Drácula, Frankenstein, la Momia, el Hombre Lobo, etc.

Un argumento más que tentador, pero eso no es todo. La aventura nos hará recorrer los sitios más misteriosos del planeta, como las pirámides de Egipto, los Cárpatos de Transilvania, y lago Ness en Escocia. Por otra parte cuenta con más de 120 objetos y 50 personajes diferentes, para evitar lo que sucede en muchas aventuras, en donde probando todas las combinaciones disponibles, se avanza sin comprender el mecanismo de los puzzles.

El buen humor durante el transcurso de la historia, será otro de los principales atractivos, va s ser común ver escenas graciosas como un hombre lobo "ganador" en un yacuzi rodeado de her-



mosas señoritas. Para realizar la banda de sonido se ha contratado al grupo español "La Union" (los que cantaban Lobo Hombre en París).

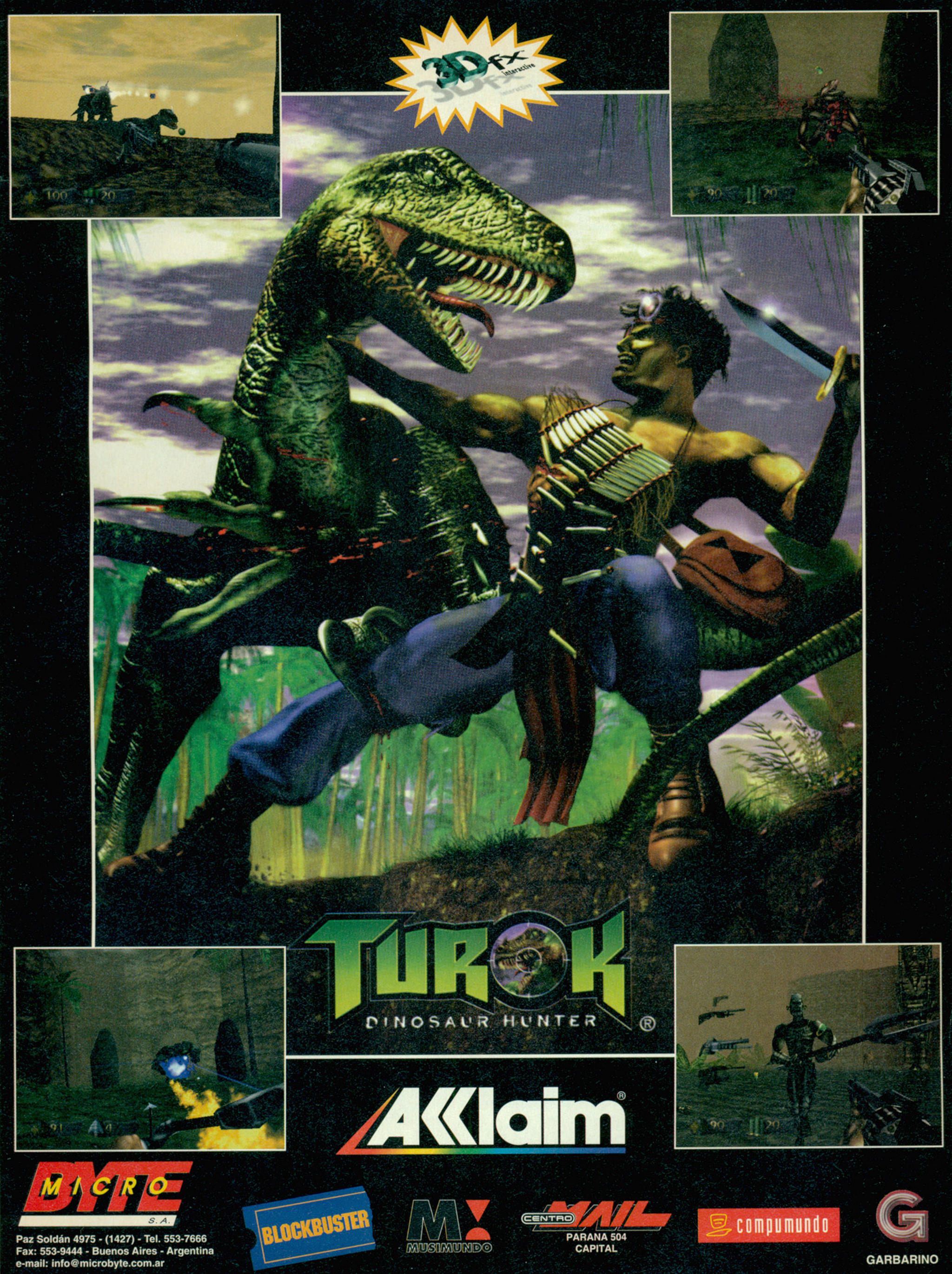
Dinamic Multimedia será la responsable de la distribución en nuestro país, y estará disponible en las casas especializadas a partir de Diciembre a un increíble precio de $29.90.



FECHAS DE SALIDAS

10th Planet	Bethesda	Verano 98
Aces: X-Fighters	Sierra	Verano 98
Atomic Bomberman	Interplay	12/97 *
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Verano 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Verano 98 *
Battlezone	Activision	Verano 98
Black Dhalia	Take2	Verano 98
Close Combat 2	Microsoft	12/97 *
Conquest NW Dlx (Cast.)	Interplay	12/97 *
Curse of Monkey Island	LucasArts	Verano 98 *
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Otoño 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	12/97
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent to Unde...	Interplay	*Verano 98* *
Dominion	Ion Storm	Navidad 97
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Invierno 98 *
Earthsiege 3	Sierra	Verano 98
Earth 2140	Interplay	12/97 *
Epic Warhammer 40K	SSI	Navidad 97
European Air War	MicroProse	3/98
F-22 Raptor	Novalogic	Navidad 97
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	2/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Fighter Squadron	Activision	Verano 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	Verano 98
Flying Nightmares 2	Eidos Interactive	12/97
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	3/97
Heavy Gear	Activision	12/97
Hellfire	Sierra	12/97
Hidden Wars	Ronin	1/98
Half Life	Sierra	Verano 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
Intel740 3D Chip	Intel	Verano 98
Interstate '77	Activision	Verano 98
iPanzer 44	Interactive Magic	2/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	Verano 98
Jenga	Hasbro	4/98
Jet Moto	Sony Interactive	12/97
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	1/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Verano 98
Lego Island	Mindscape	12/97 *
M-1 Tank Platoon II	Microprose	Medidados 98
Magic: Planewalkers	Microprose	Verano 98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Mediados 98
MIG Alley	Empire	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Verano 98
Myth:The Fallen Lords	Bungie	Verano 98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 98
Precision CART Racing	Microsoft	12/97 *
Prey	Apogee/3D Realms	Fines del 98
Quake II	ID Software	12/97
Quest for Glory V	Sierra	Verano 98
Reach for the Stars	Microsoft/SSG	Otoño 98
Rebellion	LucasArts	1/98
Return to Krondor	7th Level	Verano 98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Skies	SegaSoft	Mediados 98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	Verano 98
Starcraft	Blizzard	12/97
Steel Phanters III	SSI	12/97
Su-27 Flanker 2.0	SSI	4/98
S.W.A.T. 2	Sierra	12/97
TFX 3	DID	Verano 98
Touring Car	Sega	12/97
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Verano 98
Ultimate Race Pro	MicroProse	2/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Virtua Squad 2	Sega	12/97
Warbreeds	Broderbound	Verano 98
Warcraft Adventures	Blizzard	4/98
Waterworld	Interplay	12/97 *
W. Commander: Prophecy	Origin	12/97
Wizardry VIII	Sir Tech	Mediados 98
Worms 2	Microprose	12/97

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañias


3Dfx interactive
TUROK
DINOSAUR HUNTER ®
Acclaim®
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - (1427) - Tel. 553-7666
Fax: 553-9444 - Buenos Aires - Argentina
e-mail: info@microbyte.com.ar
BLOCKBUSTER
MUSIMUNDO
CENTRO MAIL
PARANA 504
CAPITAL
compumundo
GARBARINO
Turok: Dinosaur Hunter, TUROK DINOSAUR HUNTER © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. TUROK® & © 1997 GBPC, una subsidiaria de Golden Books Family Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Duke Nukem Forever — p.15

El ídolo de multitudes, Duke Nukem se aproxima para mediados del '98 más fuerte que nunca, potenciado con el engine del Quake y con el mismo humor sarcástico de siempre. La acción ahora se traslada a Las Vegas. ¡Come get some more!

Warcraft Adventures: Lord of the Clans — p.18

Blizzard, luego del fenomenal suceso a nivel mundial que fue Diablo, vuelve para seguir explotando su bien más preciado, el universo de Warcraft, esta vez desde un punto de vista tan radicalmente, una aventura gráfica al estilo de los clásicos de LucasArts.

FIFA 98 — p.20

Electronic Arts, sabe aprender de sus errores, luego de que miles de fanáticos se quejasen de la pobre performance de FIFA '97, EA Sports puso todo su empeño en crear una edicion '98 acorde a las circunstancias, con amplio soporte para placas aceleradoras. Esta será sin dudas, la mejor edición en mucho tiempo.

Heavy Gear — p.24

Tras perder los derechos del lucrativo universo Mechwarrior, Activision se jugó el todo por el todo, comprando los derechos de un juego de rol típico de tablero, llamado Heavy Gear, siendo este no tan famoso como el universo creado por FASA, pero está demostrando ser uno rico en historia y ambientación.

Half Life — p.26

De todos los juegos esperados para el '98 que utilizan el engine del Quake, Half Life, desarrollado por Valve y distribuído por Sierra, promete ser el que más adelantos posee, sobre todo en el campo de la inteligencia artificial y la calidad gráfica.

Además:

Test Drive 4 — p.16

Starship Titanic — p.22

Flight Unlimited II — p.28

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** 3D Realms
- **DISTRIBUYE:** *GT Interactive / Edusoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mediados 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.3drealms.com

Duke Nukem Forever

Nuestro héroe favorito regresa una vez más para salvar al planeta



La gente de 3DRealms está haciendo maravillas con el engine del Quake, para comprobarlo, basta mirar el nivel de detalle en los escenarios.

Definitivamente Duke Nukem no necesita presentación. ¿Quién no recuerda su primera aparición en 3D, a comienzos de 1996?, año en que automáticamente se convirtió en un clásico, con millones de seguidores en todo el mundo. Y no es para menos, en lo que respecta a mi opinión, no existe a la fecha otro juego en 3D más divertido que éste, a la hora de jugar solo.

El excelente humor, el ingenioso diseño de los niveles y la variedad de las armas, son algunos de los factores que hacían brillar a Duke Nukem 3D entre el resto de los juegos del género, que tal vez sólo pudo ser superado con la tecnología de id Software y su Quake.

La gente de 3D Realms comprende que el "Build", (engine con el que se desarrolló Duke Nukem 3D, Blood y Shadow Warrior) está completamente fuera de tiempo, y que el engine de su próxima producción "Prey" no será terminado hasta mediados de 1998, por lo tanto no le quedó más remedio que obtener la licencia para disponer del mejor engine terminado y listo para usar: el de Quake II.

Esto en realidad, tiene muchas más ventajas de las que se puede considerar a simple vista, no sólo porque se lleva al mejor personaje de la historia de los juegos de acción a una tecnología superior de verdaderos gráficos 3D, sino que también podremos disfrutar de todas las bondades que éste acarrea, como OpenGL, QuakeWorld, luces dinámicas, etc.

Es conocida por todos la antigua rivalidad Duke Vs Quake, es factible que muchos piensen que comprar el sistema de Carmack pueda herir el orgullo de 3D Realms. Scott Miller, presidente de la firma, responde:

"El orgullo no puede afectar nuestras decisiones, ésto ha sido causa de quiebra en muchas compañías. De ninguna manera podemos esperar que Duke Nukem Forever se realice con la tecnología de Prey, además ya han existido tratos comerciales con id, por ejemplo Bio Menace ha sido realizado con el engine de Commander Keen. De todas maneras, apostamos que Duke Nukem Forever es demasiado particular, y cuando todo esté terminado, a nadie le importará si se usó el engine de Quake o no".

La historia

En cierta forma, se trata de una vuelta al pasado, con el regreso de un personaje conocido, el Dr. Proton, propio de la época en que Duke era sólo un arcade lateral.

La acción transcurre en Las Vegas, en los alrededores del estado de Nevada donde se encuentra la base militar conocida como Area 51 (En la misma se rumorea que el gobierno de los Estados Unidos tiene escondido un Ovni. Creencia que se profundizó en el último año, gracias a los capítulos de la exitosa serie "Los expedientes X"). Lo cierto es que el maléfico Dr. Proton ha conseguido tomar la base, y usando los equipos de comunicación intergalácticos, ha conseguido contactar a los alienígenas repelidos en los juegos anteriores, para unir fuerzas y destruir al único ser que se interpone entre él y la conquista definitiva del planeta: Duke Nukem.

Dr. Proton es un cyborg de la clase 7' 6'', y usando sus conocimientos cibernéticos ha reanimado a los militares caídos en la base con implantes biónicos, convirtiéndolos en super soldados listos para recibir órdenes.

Nuestro héroe deberá, como él mismo dice, "patearles el trasero" a éstos formidables enemigos y detener así los planes de su antiguo némesis para siempre, tal vez así, pueda terminar de escribir la continuación de su libro titulado: "¿Por qué soy tan bueno?"

El juego

En este apartado les adelantaremos un poco de que se trata el juego, pero por decisión de la gente de 3D Realms habrá muchas cosas que no serán develadas hasta su aparición, ya que consideran que será mucho más interesante que los jugadores las descubran por su cuenta.



Esta vez la aventura transcurre en Las Vegas. ¿Encontrará Duke nuevamente a las Strippers?



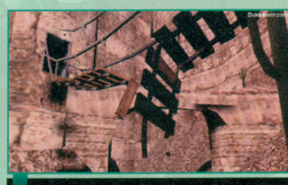
Si el monstruo final de Duke Nukem 3D te pareció demasiado difícil, decididamente no estás preparado para Duke Nukem Forever.

El armamento será completamente nuevo, las únicas tres armas presentes en los juegos anteriores que se repetirán son las más clásicas: Shotgun, Chaingun y Rocket Launcher.

Como adelanto Miller dijo: "*Hemos hecho un juego nuevo*", y citando a las películas del famoso agente secreto "Siempre es el mismo Bond, pero cada vez que aparece en escena, esperamos el encuentro con "Q" para ver que nuevos juguetes le ha preparado ésta vez" Los enemigos serán trabajados con mayor intensidad, parece ser que los diseñadores no quedaron muy conformes con los de la entrega anterior y prometen que ésta vez las mejoras serán notables.

Entre las sorpresas que nos tienen preparadas para esta cuarta parte, Duke podrá maniobrar algunos vehículos, uno de los cuales será una motocicleta. ¿Alguien dijo Duke en una Harley? Suena más que tentador, sólo nos queda exclamar ¡Porqué no tendré este juego en mi pantalla ahora mismo!

Lo último que adelantaron es que pretenden volver a utilizar algunos conceptos propios de la época en que el juego era un arcade lateral, como por ejemplo las botas antigravedad que permitían a Duke caminar por las paredes. Si todo marcha según lo previsto, tendremos este maravilloso juego para mediados del año que viene.



Los escenarios dinámicos del Duke Nukem 3D vuelven más realistas que nunca.

previews

Test Drive 4

Los clásicos nunca mueren, ¿o sí?

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Accolade*
- **DISTRIBUYE:** *Electronic Arts*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: Ya está disponible
  Completa: Ya está a la venta
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.accolade.com

Accolade, que en sus épocas doradas supo tener excelentes franquicias para la Commodore 64, o clásicos como lo son Law of the West o Accolade Cómics, trata de revitalizar una de las series que más éxito y dinero le reportaron, la del Test Drive.

Cuando a fines de los 80 apareció su primera parte, causó una verdadera revolución, aunque precario si lo examinamos hoy por hoy, en su momento fue sin dudas uno de los primeros intentos en serio por crear una simulación de manejo lo más realista posible.



La acción se desarrolla a través de doce escenarios en seis de la principales ciudades del mundo.

En ésta, su cuarta versión y por la demo que recibimos para testear, le han aplicado un drástico cambio en el diseño que lo emparenta más con la saga de Need for Speed que con sus propias raíces.

Como en sus versiones anteriores, Accolade pone a nuestra disposición una amplia gama de vehículos entre los que se cuentan: un Dodge Viper modelo 98, un Jaguar XJ220, un Nissan 300ZX modelo 95 o reliquias como un Shelby Cobra del '66 o un Chevrolet Chevelle SS454 LS-6. En total diez coches diferentes que podremos conducir en 12 pistas, 6 de las cuales permanecerán bloqueadas hasta que ganemos las otras 6.

Por lo que pudimos ver, Accolade, en comparación al recién editado Need for Speed 2: Special Edition, sale desfavorecida en cuanto a calidad gráfica y velocidad. Mientras que en el aspecto gráfico, especialmente con 3Dfx, Test Drive 4 sea satisfactorio, es el hecho de ver como se dibuja la pista a medida que vamos avanzando lo que realmente lo hace mediocre en este aspecto y por más que hayan intentado, hasta el momento no se puede comparar la sensación de velocidad y vértigo que brinda el Need for Speed.



Aunque gráficamente es asombroso, Test Drive 4 no puede hacerle frente al Need for Speed 2 SE.

Esperemos que para el momento de sacar la versión final (que ya debe estar a la venta en USA en el momento en que leen las presentes líneas), hayan solucionado estos inconvenientes para poder disfrutar de un clásico en el esplendor que se merece.

Mucho más que un clásico, PcFútbol 5.0 Apertura 97.



1 Base de datos y seguimiento



La más completa y actualizada Base de Datos con todos los planteles del Torneo Apertura 97 presentados en una estructura profesional, más útil. El Seguimiento manual genera y actualiza las clasificaciones en cada competición.

2 Mánager

Nuevo Mánager, mucho más atractivo, que te permite fichar a los jugadores de tu equipo, diseñar las reformas del estadio y contratar al personal del club.

3 Competiciones



Nuevas competiciones: la Copa Libertadores, la Intercontinental y el Desafío Europa-América. Por supuesto, el Torneo Apertura 97, el Clausura 98 y tantos Torneos sucesivos como seas capaz de disputar.



Un campo virtual, la perspectiva 3D, la cámara móvil y miles de animaciones nuevas para que veas los partidos desde al ángulo que desees.

4 Simulador

Con los comentarios de Marcelo Araujo

Ya a la venta por sólo $29.90





Distribuído en Argentina por CENTRO MAIL
Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 371-1316



MADRID• MILÁN•BUENOS AIRES



Warcraft Adventures: Lord of the Clans

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura*
- **COMPAÑIA:** *Blizzard Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *No está disponible*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible
  Completa: Otoño '98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.blizzard.com

Te contamos como será la primera aventura gráfica de Blizzard Entertainment

La política de la empresa Blizzard Entertainment, tal vez sea, no lanzar gran variedad de títulos al mercado, pero algo realmente indiscutible es la calidad y terminación con la que éstos llegan a las manos de los jugadores. Cada vez que un título de dicha compañía es anunciado, todos los jugadores podemos estar seguros, o mejor dicho, más seguros que nunca que un excelente juego viene en camino.

Después de los éxitos de Warcraft I y II, dos de los más grandes y además pioneros en el campo de estrategia en tiempo real, la gente de la Blizzard planea continuar la saga épica con una aventura gráfica.

Si, han leído bien, una AVENTURA GRAFICA al estilo clásico como las de LucasArts, pero con los personajes del universo Warcraft. ¿El porqué de tan disparatada decisión? Lo iremos develando a lo largo de esta nota.

• *Una difícil elección*

Después de las dos primeras entregas, los fanáticos nos tuvimos que conformar con el disco de datos, titulado Beyond the Dark Portal, debido a que Blizzard concentró todas sus fuerzas en la producción del impresionante Diablo.

Rend y Maim son descubiertos vendiendo información a los humanos, traicionando a su propia raza.

Cuando todo estaba listo y esperábamos ver el número romano III al final de la palabra Warcraft, nos quedamos paralizados con la noticia de que por el momento no va a producirse tal juego.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans, será el próximo título continuación de la saga Warcraft. Con sólo pensar en la abismal diferencia entre ambos estilos de juegos, podemos pensar que en Blizzard se han vuelto todos locos, pero pensándolo un poco mejor, es muy claro que las escenas intermedias de ambos juegos de estrategia tienen un profundo contenido, no explotado en su totalidad.

Ambientado en las fantásticas tierras de Azeroth, dos razas rivales, los orcos y los humanos luchaban constantemente por conseguir el poder, en una historia donde la intriga y la traición, mantenían pendiente a los jugadores de cada uno de los acontecimientos.

¿Por qué no tomar el argumento, los personajes y demás elementos de Warcraft, y hacer con ellos una excitante aventura gráfica?

Bill Ropes, Productor Ejecutivo, habló al respecto: "*No queremos hacer únicamente juegos de estrategia en tiempo real o ser reconocidos tan sólo por eso. Antes que nada somos jugadores, y queremos desarrollar juegos a nuestras necesidades*". El sentido de percepción que Blizzard tiene para desarrollar productos originales y divertidos, no puede ser cuestionado por nadie. Si miramos un par de años atrás en el terreno de los RPGs, cuando todos los desarrolladores habían perdido el interés en los mismos, y todo el mundo aclamaba que los juegos de rol habían muerto, apareció Diablo,



Durante la aventura Thrall aprenderá más acerca de sus orígenes.

dejando sin habla a todos los fanáticos y detractores del género.

• *Los preparativos*

¿Cómo será la nueva aventura? La respuesta de Ropes fué "*No pretendemos innovar el estilo de las aventuras gráficas, ni escribir un libro acerca de como deben ser creadas las mismas. Hay varios estándares bien definidos en el mercado, que cumplen las expectativas de la gente. El elemento que hacen que una aventura sea buena, es principalmente una buena historia que además contenga un buen sentido del humor. Es en eso en lo que estamos trabajando*"

Los gráficos no serán realizados en 3D, ni redenderizados, sino dibujados a mano como en la mayoría de las aventuras gráficas, con lo que se pretende darle más personalidad a los diversos personajes, además de capturar mejor el "feeling" del universo Warcraft.

La responsabilidad de llevarlos a cabo, recayó en un grupo de animadores rusos de la ciudad de San Petersburgo, quienes trabajaron muy duro para darle un aspecto de dibujo animado a los familiares gráficos usualmente vistos de arriba. Para calcular la cantidad de cuadros en las animaciones, se basaron en modelos redenderizados, a los que se los dibujó y coloreo por encima, dán-


Thrall transformado en un enano, espía las actividades de los Dwarves.

dole mayor sensación de realismo.

Los diseñadores del juego trabajaron junto a los animadores, para supervisar que todo saliera tal cual lo planeado, y por lo que vemos en las fotos que nos llegaron han hecho una excelente labor.

• El legado de la horda

La historia comienza poco tiempo después del final de "Beyond the Dark Portal", en donde un grupo de Orcos que-


Los gráficos con aspecto de comic capturan mejor el "feeling" del universo Warcraft.

daba atrapado en la nación de Azeroth, sin esperanzas de regresar a la horda.

El consulado de los humanos había decidido que éstos no serían ejecutados, pero permanecerían en observación hasta que se decida su suerte.

Nuestro personaje será Thrall, un joven e inexperto orco que poco sabe de su raza, sólo que perteneció al antiguo clan de los Wolf Rider (jinete de lobo) y que luego de una batalla un Lieutenant (lugarteniente) llamado Blackmoor lo adoptó convirtiéndolo prácticamente en su esclavo personal.

Al Lieutenant, lo que realmente lo motivó a tomar esta decisión fue su propio ego. En su afán de demostrar la superioridad sobre la raza enemiga, quiso probarle al resto de los humanos que él podía 'domesticar' un orco, pero las cosas se dieron vuelta...

Blackmoor para impresionar a algunos generales presentes y demostrar que tenía absoluto poder sobre Thrall, le ordenó luchar en una arena contra un Troll. Obviamente al joven orco le costo poco esfuerzo dominar a su físicamente desigual contrincante, pero lo inesperado fue que cuando su amo le ordenó quitarle la vida, el sentido del honor resurgió repentinamente en su corazón, lanzándose en ataque contra quien hasta ese momento había sido su dueño. De nada le sirvió ya que terminó en una oscura celda, por el cargo de atacar a un humano.

Es aquí cuando tomaremos control del personaje, quien será un guerrero incompleto y un practicante de magia, pero a medida que transcurra la historia podrá mejorar estas cualidades.

Para Thrall es una aventura de exploración, en donde el mundo real se abre por primera vez ante sus ojos. Intentando regresar a sus raíces, irá recopilando fragmentos de su propia sociedad, en donde se ven detalles que conectan la aventura con los hechos acontecidos en los juegos anteriores, por ejemplo hay una escena donde nuestro personaje se encuentra con miembros del orgulloso clan Shattered Hand, quienes en el pack de expansión "Beyond the Dark Portal" habían probado su lealtad a la horda, cortándose sus propias manos izquierdas para reemplazarlas por armas. Ahora lucen mucho menos temibles y más decadentes, ya que después de haber vendido sus armas, sólo se reúnen para acampar y beber cerveza negra.

Durante el desarrollo de la historia, descubriremos que algunos orcos han estado vendiendo información a los humanos, traicionando a sus propios compañeros y conduciéndolos a la esclavitud. Regresar a la horda y hacer pagar a los responsables será nuestra tarea.

Pero no todo es tan oscuro, se ha cuidado muy bien que no falte humor durante los eventos. Existe una rivalidad entre dos razas: los Dwarves y los Goblin, que compiten constantemente por desarrollar nuevas tecnologías. Thrall, accidentalmente se ve involucrado en las secuencias de espionaje entre ambos grupos, y usando la magia se transforma en un Dwarf. Lo gracioso es cuando una doncella se enamora perdidamente de él, poniéndolo constantemente en aprietos.


El clan de los Shattered Hand emborrachándose con cerveza negra.

Blizzard quiere demostrarnos que puede hacer aventuras gráficas tan bien como cualquier otra cosa, y difícilmente nos va a decepcionar. Todo lo adelantado es más que suficiente para ir saboreando esta jugosa aventura gráfica, uno de los géneros preferidos por la gente de nuestro país, sólo nos queda sufrir junto a ustedes la espera por el lanzamiento de esta espectacular producción.


La tarea de los animadores rusos para dar vida a los diferentes orcos fue impresionante.

• ¿Qué pasará con Warcraft III?

De que Lords of the Clans será excelente, no nos cabe ninguna duda. Que la entrada de Blizzard al género de aventuras gráficas será un suceso memorable, tampoco... pero la pregunta que todos los fanáticos de juegos de estrategia y en particular de todos aquellos que aman el universo Warcraft se hacen es ¿Se hará o no el Warcraft III?

Ropes responde con cautela, "*Por el momento estamos felices de estar desarrollando un producto tal cual lo queríamos, trabajamos duro en ello y nos sentimos muy conformes con los resultados. Cuando finalicemos y después de lanzar Starcraft, nos concentraremos en la producción de Warcraft III. No puedo darles ninguna fecha, pero puedo asegurarle que el juego está en nuestros planes*"

Para quienes no puedan aguantar más, si quieren pueden pensarlo de esta manera: si Blizzard sería una empresa que hiciera sus juegos con el sólo interés de lucrar, ya estaríamos jugando a Warcraft XI. A veces vale la pena esperar por las cosas buenas.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Deportes*
- **COMPAÑIA:** *Electronic Arts*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: Ya está disponible. Completa: Diciembre 1997*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com

FIFA Road to the World Cup 98

EA Sports está dispuesta a ganar los puntos perdidos por el FIFA 97, y puso su mejor equipo en la cancha

Suena en el menú de selección una melodía pegadiza de la banda Blur, que ha pasado a ser hit en nuestra Editorial en muy poco tiempo. ¿De qué programa estamos hablando? Es la nueva entrega de EA Sports, y su simulación que cuenta con tantos fanáticos en nuestro país, y que seguramente serán muchos más después de jugar a esta maravilla que se ha dado en llamar FIFA: Road to the World Cup 98.

Los programadores de EA Sports se han dado cuenta que las cosas no estaban muy bien que digamos con el FIFA 97, y por lo que hemos visto en la beta de la tan esperada continuación, los cambios van a ser tan importantes que hasta han decidido cambiar el nombre del programa, como si quisieran despegarse del fantasma del FIFA 97, una mancha negra en el historial deportivo de Electronic Arts.

Luego de instalar la versión beta hemos visto una espectacular introducción con la música de Blur, que también se suele escuchar en la selección de los menúes. La misma está realizada con la calidad a la que Electronics Arts nos tiene acostumbrados.



La clásica avalancha de opciones siempre presentes en la serie, llega a límites insospechados en esta edición.

Los menúes

Con sólo hacer una breve pasada al contenido del menú principal, podemos ver las siguientes opciones que demuestran modificaciones importantes con respecto a su antecesor.

En la selección de juego, mientras vemos a la simpática mascota de Francia 98 realizando diferentes escenas para hacer el menú más ameno, podemos optar por los siguientes items:

- Jugar partidos amistosos:

En los mismos podremos seleccionar cualquiera de las selecciones mundiales, o equipos de las 11 Ligas, además de los estadios (que incluyen uno cubierto, con todas las características de este tipo de juego), clima (que puede ser despejado, caluroso, lluvioso, nevado, mojado por la nieve y aleatorio) y horario (tanto de día como de noche). En el último los jugadores proyectan 4 sombras, por la luz de los reflectores y duración de los tiempos.

- Road to the World Cup (en camino a la Copa del Mundo): Nos permite optar por la ronda clasificatoria, primera ronda o jugar directamente en la final.
- Liga: Está compuesta por 11 países, entre los que podemos encontrar a: Brasil, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Malasia, Holanda, Suecia, Escocia, España y Estados Unidos. (¡Cuando se acordarán de la Argentina!).
- Entrenamientos: En esta opción deberemos elegir si queremos entrenar en modo defensivo o de ataque. En cualquiera de las dos opciones podremos practicar penales, tiros libres, córners o un partido de entrenamiento.



La calidad con que estan recreadas las instancias de un encuentro futbolístico fueron cuidadas en todos sus detalles.

- Lanzamiento de penales: La principal diferencia entre los penales de entrenamientos y esta opción es que los ejecutaremos como si fuera en el final de un partido, con la presión del público sobre nuestros hombros.



Los movimientos de los jugadores fueron capturados con el sistema "motion capture" y se nota.

Esto no sería nada novedoso, ya que muchas de las opciones las contenía el FIFA 97. Lo importante son los cambios que podemos realizar tanto a nivel táctico como en la edición de los jugadores y equipos.



Poseemos la posibilidad de observar el encuentro desde una amplia gama de cámaras distintas.

¡Por fín EA Sports se acordó de los usuarios, incluyendo opciones tan interesantes como la edición de los nombres y aspecto de los jugadores (color de piel, pelo, cara, si tienen barba o bigotes, o les gusta usar Gillette), posición, número de camiseta, características!...y la lista se haría interminable, por lo que les recomendaría esperar al review en el número que viene.

Tácticamente es igual de completo: Se puede modificar la proyección de los jugadores al ataque, formaciones (4-4-2, 5-3-2, etc.), posición de los mismos en la cancha, que nuestro equipo sea conservador u ofensivo en su manera de jugar y la agresividad en la cancha (que no sabemos si esto significa un comportamiento desubicado o la garra en su juego).

El menú principal se completa con los siguientes items, que también son importantes a la hora de darle forma a un excelente programa: Jugar por Modem (con el cual pueden jugar hasta 8 personas en 2 PC) o Red (que nos permite jugar hasta en 8 computadoras con un máximo de 20 participantes), opciones para el cambio del juego (de los jugadores, y dentro o fuera del partido), y por último nos permite grabar las mejores jugadas, para hacernos sentir orgullosos frente a nuestros amigos o apabullar a nuestro contrincante días después de su triste derrota, haciéndole recordar quien es el mejor del barrio.

Los gráficos y el movimiento

Este es un capítulo aparte, ya que lejos los gráficos son los mejores que se han visto en ningún otro juego de fútbol para PC. Tanto en su versión para placas 3Dfx o la ordinaria, los detalles se han cuidado al punto de que nos sorprendemos cada vez que ejecutamos el FIFA RTWC 98. El mapeo de texturas sobre los jugadores, que están realizados con una mayor cantidad de polígonos, es muy distintiva y nos aleja de la monotonía de esos 22 jugadores idénticos en su aspecto. El campo de juego se va modificando según el estado del tiempo, y con la versión 3Dfx se puede apreciar una leve niebla que rodea al estadio, la cual se acentúa más si jugamos en Wembley, por dar un ejemplo. Los estadios son muy variados y diferentes a la vista, podemos ver cuando nos aproximamos a los arcos, a la hinchada cerca de los alambrados alentando a nuestro equipo (o al contrario, vaya uno a saber. Todo depende de nuestro ego).

El movimiento se ha realizado con la técnica de "Motion Capture", que EA Sports viene utilizando con éxito en toda su línea de simuladores deportivos. La gama de movimientos es mucho más variada que en las otras entregas, y se puede ver a los jugadores realizando barridas, saltos, enganches, atajadas espectaculares y festejos de gol muy realistas.

Opciones, opciones y opciones

Algo que no falta en el FIFA: Road to the World Cup 98 son la inmensa cantidad de selecciones configurables por el usuario. A las ya clásicas opciones de partido, que son la configuración de idioma, sonido, comentario y controles de cámara, por comentar algunas; y las opciones durante el juego, de las que podríamos destacar offsides, lesiones, cansancio y rigurosidad del árbitro, se suman en esta ocasión el nivel de dificultad con el queremos jugar durante la Road to the World Cup. Podremos elegir si queremos que los tiros de cabeza estén controlados por la computadora, tanto como todos los disparos al arco. También serán modificables los cruces automáticos, el modo habilidad y la conducción del equipo.

Algo que nos sorprendió en las anteriores entregas y nos seguimos preguntando por que no se ha implementado es la falta de configuración de las teclas, que deberemos usar como vienen por defecto en el programa.



Desde este menú podemos modificar el aspecto físico de cada integrante de nuestro equipo.

En resumen

Por lo que hemos podido ver, no existe ninguna duda de que la gente de Electronic Arts sabe hacer las cosas bien cuando quiere. Los errores cometidos en el pasado parecen estar sepultados en esta maravilla, que aprovecha los últimos adelantos de la tecnología. Creemos casi sin dudar que este va a ser uno de los más grandes juegos de fútbol que pasará por nuestras computadoras en los próximos doce meses.



Contamos con la posibilidad de configurar las características de cada jugador y esto se reflejará en el campo de juego.

Starship Titanic

¡En la nueva aventura de Douglas Adams no es posible que algo salga mal!

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras*
- **COMPAÑIA:** *The Digital Village*
- **DISTRIBUYE:** *Hard Copy*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Verano 98*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.starshiptitanic.com



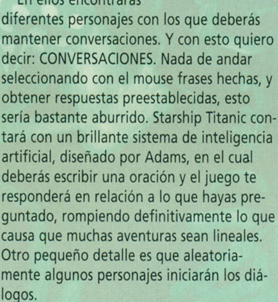
***Q**uienes tengan algún tiempo de experiencia en este apasionante mundo de los juegos, reconocerán el nombre del genial Douglas Adams o al menos a su famoso juego The Hitchhiker's Guide to the Galaxy y sus tres secuelas posteriores, publicadas años atrás por Infocom.*

Ya en ese tiempo, a pesar de la simpleza y de tratarse de aventuras basadas únicamente en textos, brillaban entre las demás, contando con excelentes argumentos de ciencia ficción, muy buen humor y una gran cuota de delirio. De todas maneras, el ingrediente más fuerte fue sin duda la inigualable inteligencia artificial.

Adams vuelve al mundo de los juegos con Starship Titanic, sacándole provecho a las nuevas tecnologías.

La historia se desarrolla en una gigantesca y lujosa nave espacial, de la cual serás el único ser humano a bordo. Sí, has leído bien. El resto de la tripulación estará formada por robots, con los que interactuarás para conseguir información y encontrar todas las partes del cerebro de Titania.

Lo cierto es que las cosas no salieron como se esperaba, y aunque tendría que haber sido un perfecto viaje de placer, las cosas comienzan a po-nerse negras.



¿Qué será todo ésto? Un estímulo a tu propia imaginación, un regreso a los tiempos en que para jugar tenías que romperte la cabeza o una nueva buena experiencia...

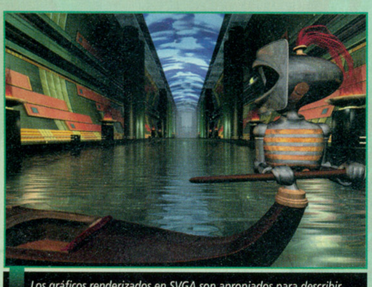
En un entorno gráfico, de impecable belleza 3D, podrás hacer uso del mouse para recorrer alrededor de treinta escenarios diferentes que componen la totalidad de la impresionante nave.

En ellos encontrarás diferentes personajes con los que deberás mantener conversaciones. Y con esto quiero decir: CONVERSACIONES. Nada de andar seleccionando con el mouse frases hechas, y obtener respuestas preestablecidas, esto sería bastante aburrido. Starship Titanic contará con un brillante sistema de inteligencia artificial, diseñado por Adams, en el cual deberás escribir una oración y el juego te responderá en relación a lo que hayas preguntado, rompiendo definitivamente lo que causa que muchas aventuras sean lineales. Otro pequeño detalle es que aleatoriamente algunos personajes iniciarán los diálogos.



Serás el único ser humano a bordo, el resto de la tripulación serán robots inteligentes.

Para las grabaciones de las conversaciones se han utilizado actores profesionales, y fueron supervisadas por el mismo Adams para asegurarse que le den el correcto significado a los diálogos que el mismo escribió. Como ya se estarán imaginando, cada uno de los robots tienen personalidades diferentes, algunos serán tipos serios, otros graciosos y no faltará algún cascarrabias. Además aseguró, "*Starship Titanic no será otro de esos juegos pseudo graciosos. Será mucho más que gracioso*".



Los gráficos renderizados en SVGA son apropiados para describir la historia imaginada por Douglas Adams.

Para aprovechar mejor la vista, se ha creado una interface de tamaño reducida. Estamos hablando de PET (PersonalElectronic Thing) que sólo ocupa 500 x 100 pixels de la pantalla, teniendo como opciones acceder a los inventarios, abrir puertas, obtener información, y el resto de las acciones permitidas en el juego.

Uno de los detalles originales e interesantes son los códigos que tienen cada uno de los escenarios. Arrastrando un objeto en el PET, podrás enviarlo al escenario del código seleccionado.

En cuanto a la duración, siendo realmente exigentes, se dijo que a un jugador profesional le ha llevado veinte horas terminar la aventura. A otros les ha llevado más o menos cuarenta. ¿Será cuestión de probar, no?

El juego promete bastante y se viene con todas las intenciones de superar al clásico Myst (el juego más vendido de toda la historia). La empresa Digital Village, responsable del proyecto le está dando los últimos retoques, y si todo sale según lo anunciado, Hard Copy lo tendrá a la venta en nuestro país casi simultáneamente con la fecha del lanzamiento original. Este será durante el verano del 98.

Heavy Gear

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Activision*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No disponible
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.activision.com

Activision vuelve al combate con esta nueva simulación de robots que promete hacer frente al Mechwarrior 3

***A**ctivision es una compañía mundialmente reconocida por éxitos como Interstate 76, y las aventuras de la saga Zork y Twinsen, pero especialmente por los juegos basados en el mundo de Battletech: Mechwarrior. La licencia pertenecía a la compañía, hasta que FASA decidió tomar control de su propiedad, para luego firmar un nuevo contrato de desarrollo con Microprose.*

Lejos de quedarse lamentándose por esta pérdida, la gente de Activision, propietaria del engine que le dio vida a casi todas sus últimas producciones, tomó control de la situación y compró los derechos de un nuevo universo, conocido por los jugadores de rol tradicional como Heavy Gear.

Los Gears podrán desenvolverse de dos maneras en el terreno: A pie, o por medio de un sistema similar al de los tanques.

La batalla está por comenzar. El simulador de Activision verá la luz en los primeros días de Diciembre, y el nuevo capítulo de la saga Mechwarrior está envuelto por el momento en una nube de dudas, ya que GT adquirió recientemente a Microprose. El resultado se vislumbrará cuando podamos comparar el nuevo engine de FASA, y ver si éste no resulta extraño para los viejos fans, acostumbrados a la mecánica del de Activision.

Bueno, basta de especulaciones. Veamos un poco el mundo de Heavy Gear, que es por lo que están leyendo esta nota.

La historia

Para tener una historia tan interesante como la de Battletech, Heavy Gear calca el esquema del juego de rol en el que está inspirado. La base es la siguiente: Nos encontramos en el año 6132, y la tierra ha experimentado una segunda era glaciar. Después de migrar hacia zonas ecuatoriales, los sobrevivientes tienen como prioridad la colonización espacial. Como primera medida se intentó encontrar planetas habitables con naves generadoras, lo cual fue un fracaso. Eventualmente, se decubrió que ciertos agujeros negros conducían a otros sistemas galácticos. Poco después del establecimiento de algunas colonias, una feroz guerra se desata en la Tierra y éstas pierden contacto.

En Terra Nova, lugar donde se va a desarrollar la acción en Heavy Gear, la colonia está dividida en 10 ciudades-estado, que se han unido para crear dos confederaciones que pelean entre sí por el dominio: Los Estados Confederados de las Ciudades del Norte (CNCS) y los Territorios Sureños Aliados (AST). Las dos facciones definen sus diferencias con unas asombrosas máquinas de guerra conocidas como Gears, que tienen nombres de animales para identificarlas, según su tamaño, función y división.

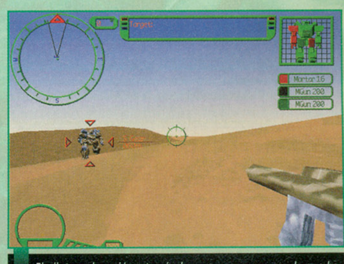
El escenario

Heavy Gear está situado en un futuro extremadamente belicoso, en el cual las guerras civiles y guerrillas son cosas de todos los días. Los objetivos terrestres definen las tácticas de combate, y los enfrentamientos personales son algo extraño de ver. En casi todas las misiones seremos parte de un numeroso ejército que deberá cumplir ciertos objetivos, y aunque nuestro Gear, o el vehículo que nos toque en suerte (Heavy Gear posee, además de los



gigantescos robots, vehículos de ataque y soporte de tropas) sea destruído en la batalla, nuestros compañeros de equipo deberán seguir adelante sin importar las pérdidas sufridas en nuestro bando.

Una de las mejoras realizadas para darle más realismo e inmersión a las campañas es la particularidad de que el terreno, edificios u objetivos que encontremos en nuestro camino, tendrán un aspecto persistente en todas las misiones: Si uno de nuestros blancos es la destrucción de un centro de comando, en las siguientes asignaciones las ruinas del edificio serán visibles. Asimismo, si la estructura que derribamos tenía vital importancia para nuestro ejército (como un centro de aprovisionamiento de municiones o de comunicaciones), será algo para lamentar en toda nuestra carrera.



El piloto ve la acción a través de sensores en su casco, lo que ha permitido eliminar la cabina, y tener una visión mejorada.


El juego soportará placas aceleradas por Direct3D.

• Los Gears

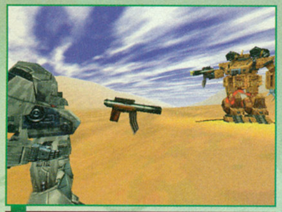
Los robots gigantes, o Gears, no sólo se limitan a correr o saltar, ya que el rango de movimientos es mucho más amplio y complejo, gracias a las nuevas modificaciones del engine del Mechwarrior. Estos se agachan, tienen dos modos de avanzar, que son útiles según el tipo de terreno en el que nos encontremos (caminando, rodando, o ambos a la vez).

El piloto está ubicado en el torso del Gear, y ve la acción exterior a través de sensores. Los comandos se muestran en una pantalla de cristal láser dentro del casco del piloto. Todo este detalle tiene dos aspectos realmente importantes en el desarrollo del juego: Primero, no existe una cabina del piloto, así que la vista es en pantalla completa. Esto permite controles y displays de fácil lectura, y el chequeo de daños en los robots enemigos por medio de líneas que indican el estado de las partes (de rojo a verde). Segundo, la ruptura del display nos puede forzar a ver por una pequeña rendija. Esto nos va a dar una visión muy reducida, pero a la vez muy realista.

El armamento es la base de los combates, y en el caso del Heavy Gear está realmente bien hecho. Cada robot tiene "manos", así que la mayoría de las armas están diseñadas para poder utilizar esta ventaja, y permitirá robar las de nuestros enemigos caídos y seguir con nuestra tarea. El armamento más pesado, como los misíles teledirigidos, estarán montados en los hombros de nuestro Gear.

El sistema de construcción de los robots es mediante el sistema WYSIWYG (lo que ves es lo que tenés), el cuál permite un ensamblaje mucho más sencillo. Esto lleva a modificar totalmente la forma en que vemos a nuestro Gear en el juego, no sólo su funcionalidad.

Finalmente, cada piloto tiene una caja llamada N-Net (Red Neural) que trabaja a su lado como un copiloto virtual, aprendiendo de la conducta del piloto. Al ir avanzando las misiones, el N-Net comienza a tener algo de personalidad, y el trabajo en equipo mejora sensiblemente.Por lo tanto, el cuidado de la caja es muy importante, y si por alguna razón abandonamos nuestro Gear, no debemos dejar atrás la N-Net.


Podremos utilizar las armas que nuestros enemigos dejen caer en el calor de la batalla.

• El engine

Heavy Gear soportará una resolución de 648x480 y Direct3D sin necesidad de esperar la salida de un patch, con las mejoras que hemos visto en la nueva versión del Mechwarrior: Mercenaries, como partículas y luces de colores. Lo único que esperamos es que todas estas ventajas puedan ser disfrutadas a una buena velocidad, cosa que no se pudo ver en los últimos patches de Activision (Interstate 76, Mercenaries).

El juego tiene todo el potencial para soportar las comparaciones con sus antecesores, y hasta de destronar al mismísimo Mechwarrior 3. ¿Podrá Activision superar la pérdida de la licencia de FASA? Nosotros esperamos poder contar con dos excelentes simuladores de robots este verano.

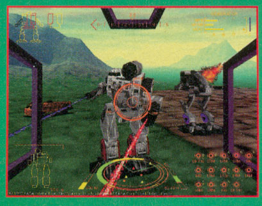
Y EN EL OTRO RINCON...

MECHWARRIOR 3



La gente de Microprose es bastante reticente a la hora de hablar del Mechwarrior 3, y existen dudas acerca de la fecha de salida por la compra de la compañía a manos de GT, pero ciertos detalles se han hecho públicos, y se los vamos a contar a continuación:

- Tres modos de juego: Misiones rápidas, de campaña e históricas.
- El juego inicialmente contará con 18 mechs, y cada uno será modificable en un laboratorio. Los jugadores podrán pintarlos con colores característicos, aplicarles "calcomanías" del universo Battletech, o crear sus propias insignias.
- La configuración mínima no ha sido establecida, pero se calcula que necesitará una Pentium, y una de las rápidas. Mechwarrior 3 correrá bajo Windows 95, utilizando Direct X y Direct 3D para placas aceleradas de 3D. Las máquinas que las posean podrán ver efectos como filtrado de texturas, luces de colores y niebla.
- La opción para Multiplayer es soportada vía TCP/IP para redes locales o internet.
- La fecha de salida del Mechawarrior 3 está pautada para los primeros meses de 1998 en 2 CD-ROMS.



Half Life

Valve está desarrollando lo que parece ser uno de los títulos más prometedores de 1998

FICHA TECNICA

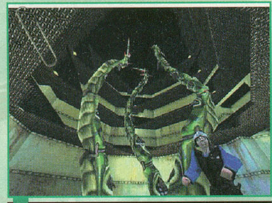
- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Valve*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra On-Line*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: Marzo 1998* *Completa: Abril 1998*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.sierra.com/halflife

No hay ninguna duda que el engine del Quake es decididamente lo mejor para realizar juegos 3D en este momento, y como prueba de esto estamos viendo una avalancha de arcades en 3D basados en el popular engine de id Software, como Hexen II, Daikatana y Sin, por nombrar algunos.

Una de las compañías más grandes del mercado, Sierra On-Line, no quiere quedarse afuera de lo que parece la moda de estos años, y ha comprado los derechos de un arcade de Valve, una compañía hasta ahora desconocida para los oídos de los jugadores, que está desarrollando lo que parece ser uno de los títulos más prometedores de 1998: Half Life.

La historia

La historia (Sí, ¡tiene un guión, y además interesante!) es la siguiente: Un grupo de científicos algo desquiciados secuestran un laboratorio para realizar una serie de experimentos, abriendo un portal dimensional por el cual ingresan a la tierra una estampida de alienígenas, que escapan del control



Algunos alienígenas tendrán la capacidad de detectar sonidos dentro de los cuartos.

de los científicos. Nosotros debemos detener a los extraterrestres, y sus planes de dominar al mundo...Hasta ahora suena bastante trillada la trama, ¿no?, bueno, la gran diferencia radica en que el gobierno está al tanto de los experimentos y quiere deshacerse de toda evidencia, sin tener en cuenta que dentro del laboratorio existe un misil nuclear totalmente funcional. Entonces no sólo hay que lidiar con los aliens, sino con los agentes del servicio secreto del incompetente gobierno.

El engine

Técnicamente el juego soportará texturas en 16 bits, efectos ambientales como niebla y transparencia, y luces de colores. Una de las características más interesantes es el nuevo agregado de un efecto metálico en los personajes, que reflejarán la luz en las armaduras a través de todo el nivel. Estos adelantos se verán beneficiados si

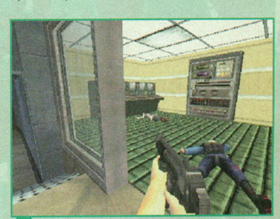


El engine del Quake han sido modificado por Valve para poder contar con texturas de 16 bits, efectos ambientales como niebla y transparencias, y luces de colores.

disponemos de una tarjeta aceleradora de 3D, ya que el Half Life soporta Open-GL, Direct3D y MMX directamente, sin necesidad de patches posteriores. Además de lo mencionado anteriormente, una adición que los jugadores disfrutarán es la permanencia de agujeros de balas en las paredes y las manchas de sangre de nuestros enemigos, lo que le dará al combate una apariencia mucho más realista, y por supuesto algo grotesca en Deathmatch.

Nuestros enemigos

Déjenme que les cuente acerca de los enemigos, porque creemos que es el aspecto que separa al Half Life del resto. Las criaturas están modeladas por un sistema llamado "skeletal animation". Esto significa que su apariencia será mucho más compleja



Todo el juego está ambientado en los laboratorios donde los aliens ingresaron a la Tierra.

al tener más cantidad de polígonos y su movimiento más fluído. Hemos escuchado que un sólo personaje del Half Life tiene más cuadros de animación que todas las celdas animadas del Quake y el Duke 3D combinados. Esto suena un poco ambicioso, pero sólo lo sabremos en Marzo del año que viene, fecha tentativa para la salida del demo (Valve tenía planeado sacar el juego en Diciembre de 1997, pero parece que las cosas se les han complicado un poco).

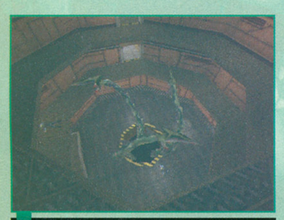
Otro elemento que se verá beneficiado por este sistema de animación es la inclusión de secuencias cinemáticas interactivas, que al contrario de las animaciones



Los soldados del gobierno cuentan con médicos para curarlos...Lástima que van a llegar tarde para este equipo...

convencionales, nos permiten participar de las mismas, dándole un final único según las decisiones que tomemos. Los planes de Valve son colocar por lo menos 40 de estas secuencias en la versión final.

No tenemos dudas que una de las críticas más grandes recibidas en lo que respecta al género, es lo poco "humanos" que son nuestros enemigos. Bueno, eso también va a cambiar según los planes de Valve. En primera instancia, las animaciones de nuestros enemigos estarán dirigidas por un script, que permite, por ejemplo, realizar a los personajes acciones cuando no están haciendo nada en particular. Un ejemplo: Los soldados se suenan los dedos mientras esperan nuestra presencia; o animaciones complejas, que tienen la facultad de separar la animación de un ojo, del resto de la cara, lo que dará a los personajes gestos mucho más significativos.



Yo les había avisado a los soldados para que no hicieran ruido porque el alien estaba molesto...



Muchas de las criaturas pueden buscar refuerzos si se sienten en inferioridad de condiciones.

Con respecto a la inteligencia artificial de nuestros enemigos, los cambios más importantes serán la capacidad de retirarse o esconderse cuando se vean en desventaja o estén heridos, para luego tal vez regresar con compañeros a los que fueron a buscar como refuerzo. No deberemos huir en muchas ocasiones, ya que nos podrán oler, y encontrar nuestros escondites con suma facilidad. Uno de los niveles tendrá un pozo con monstruos de tentáculos verdes, que no nos seguirán, sino que actuarán reaccionando a los ruidos del cuarto, así que deberemos ser muy cautelosos a la hora de atravesar este obstáculo o nos convertiremos en su cena o almuerzo, dependiendo del horario en que cometamos el fatal error.

Tal vez el aspecto más sorprendente en cuanto a la inteligencia artificial se refiere es la de los soldados del gobierno, que se agachan para cubrirse, arrojan granadas si estamos en una posición que no puedan alcanzar disparando (como por ejemplo detrás de unas cajas), y tratarán de encerrarnos mientras cubren a sus compañeros de equipo. ¡Hasta tienen un médico que les provee cierta asistencia en los combates!

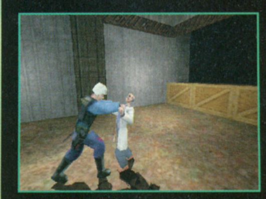
No me dejen solo...

No hace falta decir que Half Life contará con soporte Multiplayer, tanto para Internet como para LAN. Teniendo en cuenta estas opciones, Valve decidió agregar un arma que tendrá un efecto desvastador sobre los jugadores que solían esperar en un lugar en las sombras a sus contrincantes: El Rifle Gauss, que tiene la facultad de atravesar paredes. Con esto chau "campers". Otras armas que serán de vital importancia en los Deathmatch son un rifle con dardos tranquilizantes, que dejarán a nuestros amigos a nuestra merced por unos instantes, y las bombas de humo, que nublan la vista inutilizando a todos los ocupantes del cuarto. Armas nada despreciables a la hora de definir un partido.

Todas las características antes mencionadas hacen pensar que Half Life será algo para no dejar pasar por alto. ¡Nosotros ya lo estamos esperando!

SECUENCIAS INTERACTIVAS
Vos elegís tu destino

Esta es una de las tantas escenas donde deberemos elegir si interferimos o no. Esto cambiará el curso de la animación, haciéndolo cada vez diferente.











Flight Unlimited II

¿Un candidato para destronar al Flight Simulator?

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Looking Glass Technologies*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No disponible
  Completa: Diciembre 1997
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.eidosinteractive.com

El simulador de Looking Glass parece tener todo lo necesario para competir con el nuevo Flight Simulator. Es más, la compañía está tan segura de su producto que se atrevió a hacer declaraciones que molestarán a más de uno: "Queremos agradecer a Microsoft por gastar tanto dinero en construir un mercado para los simuladores de vuelo comerciales" dijo uno de los programadores. "Ahora le vamos a mostrar a la gente lo que es volar realmente".

Flight Unlimited II tiene una premisa que quiere cumplir cueste lo que cueste: Hacerlo real y divertido. Para poder realizarla, han hecho grandes esfuerzos duplicando la sensación de volar un pequeño avión en un cielo densamente poblado, lo cual no ha sido nada fácil. Una inteligencia artificial muy sofisticada permite el control de la inmensa cantidad de vuelos secundarios que se encuentran en el aire (como jumbos, helicópteros y jets privados) y los complejos sistemas de tráfico aéreo que se desarrollan entre las torres de control y los aviones.

• Las comunicaciones

Los programadores de Looking Glass comentan a todo el que quiera oír que cada frase dicha en su simulador es auténtica, igual a lo que suelen conversar en los controles, con los mismos términos que uno escucharía si volara un avión particular o comercial. Para que suene tan real han sido extraídas de operadores de torres de control que trabajan en la actualidad.

Cuando nos acercamos a la pista de aterrizaje de la Estación Naval Aérea de Alameda, oíremos insistentemente por la radio mensajes como *"Cessna 5LG taxi with wiskey, hold short"* o *"Traffic is a Learjet on base, report base"*. Nuestra tarea será entender las indicaciones de la torre y así modificar nuestro curso para preveer situaciones peligrosas. Otra opción asombrosa es la de poder tipear las respuestas a los mensajes que nos envían, como *"Roger"* o *"Cessna 5LG, traffic in site"*, y esperar más instrucciones de la torre. Si sabemos como seguirlas, aterrizaremos sin ningún problema.

• El realismo

Para poder llevar a cabo una tarea tan ambiciosa como el Flight Unlimited II se han tenido que hacer investigaciones rigurosas: Los 48 aeropuertos que se encuentran en el área de San Francisco, que es dónde se desarrollan todos nuestros vuelos, han sido revisados para que no ocurran cosas imposibles, como aterrizajes de jumbos pertenecientes a líneas comerciales en pequeños aeropuertos. El tráfico de los mismos está basado en informes de las torres de control.


Un punto que deberemos tener en cuenta es las comunicaciones entre nuestro avión y las torres de control.

• Los detalles

Uno de los puntos fuertes del Flight Unlimited II será el realismo con el que veremos los lugares por donde volemos. Esto es posible gracias a la concentración de todo el simulador en una pequeña región.


Uno de los puntos fuertes es el realismo en el terreno.

Para representar el terreno de una manera realista, los programadores han utilizado un complejo sistema que remueve de la renderización los polígonos del terreno a medida que se alejan de nosotros, para poder agregarlos en las inmediaciones, y así conseguir mayor detalle.

Otro punto importante era remover uno de los efectos más molestos en los simuladores de vuelo: La aparición de objetos de la nada. Todos los objetos del Flight Unlimited II son visibles en la distancia, y se van haciendo más grandes a medida que nos acerquemos. Como Looking Glass sabe que no todo se puede solucionar con texturas, los edificios que tengan más de diez pisos estarán renderizados.

El clima es otro ítem que se ha tenido muy en cuenta. Experimentaremos lluvias y fuertes vientos en nuestros vuelos si las condiciones no son favorables. Uno de los detalles que deleitará a los fans de este género es que la lluvia pegará en los vidrios formando gotas, habrá niebla (sólo en la versión acelerada para tarjetas 3D) y si la cosa empeora, veremos focos de tormenta con rayos y truenos.

Con toda la información anteriormente comentada, y la promesa de una posterior inclusión por medio de un patch de soporte multiplayer, aceleración para placas 3D y escenarios adicionales como Washington DC o Boston, sabemos sin duda que será uno de los títulos más esperados este verano en todas nuestras PC.

LANZAMIENTOS HARD COPY de diciembre

Los juegos de carreras más excitantes de todos los tiempos



Pisa el acelerador !!!
Es el juego de simulador de rallyes por excelencia. Dispone de 15 tramos divididos En cinco circuitos dispone de 8 modelos diferentes de coches. Imperdible !!!





El juego más sorprendente que jamás hayas visto. Su técnica nunca utilizada Por ningún otro juego hace que pilotear las Thunder Arrows se convierta en una experiencia increíble.

TopWare TOTALMENTE EN CASTELLANO

DOUBLE TROUBLE



Tú asumes de Bud quien se convierte en el único responsable de salvar a la humanidad de un genio criminal. La única pista es una caja de cerillas que encontró en el lugar de los hechos. Bud se encontrará con todo tipo de personajes retorcidos y se enfrentará a truculentas situaciones.
Vencerá el bien sobre el mal? Qué crees tú?

LA SOMBRA SOBRE RIVA

Algo misterioso ocurre en la ciudad portuaria de Riva. Protegé los muros de la ciudad de los horribles orcos que amenazan a miles de ciudadanos en Aventuria. Depende de tí junto a varios héroes, inspeccionar los secretos de la ciudad y sus habitantes.



DISTRIBUYE **HARD COPY SRL** Tucumán 1671 - Capital Federal - Tels. 375-4332/4623 Fax 375-4622

Te presentamos el último simulador de fútbol de Dinamic Multimedia

PCFÚTBOL 5.0

APERTURA '97



Uno de los grandes emprendimientos de este año será sin duda el que realiza Dinamic Multimedia, por intermedio de Centro Mail Argentina, al sacar un producto como el PCFútbol 5.0 (que posee amplias ventajas sobre su antecesor) a un precio realmente bajo, y con el adicional por el que todos los fanáticos del fútbol argentino le estarán eternamente agradecidos: La posibilidad de escuchar al mismísimo Marcelo Araujo haciendo los comentarios de los partidos. Aquí comienza nuestra cobertura exclusiva sobre este sensacional producto.



El juego posee una amplia gama de opciones que podremos configurar a nuestro antojo.

Con el ingreso de la serie PCFútbol en el mercado argentino, los hinchas fanáticos del deporte pasión de multitudes encontraron por fin un producto en el que se cumplían gran parte de sus expectativas sobre lo que un juego combinando manager y simulación les podía ofrecer.

En esta nueva edición, la 5.0 Apertura ´97, la gente de Dinamic Multimedia ha realizado una tarea monumental al traducir un juego tan complejo en diseño (sobre todo por la increíble base de datos futbolística que posee) y realización, a lo cual le agregaron un ingrediente muy importante, los relatos de los encuentros a cargo de Marcelo Araujo, con todo su carisma y simpatía. Pero vayamos por partes...

Uno de los puntos fuertes de PCFútbol siempre fue su alta cobertura de todos los aspectos influyentes del fútbol y todo su entorno directivo, que para esta versión han sido completamente castellanizados. Esto conlleva a un alto número de menús y sub-menús que trataremos de explicarte un poco para que puedas apreciar la magnitud del micro management que posee este programa. Empezando por...

El menú principal

En él se encuentran las opciones generales que nos derivan a recorrer todos los aspectos del juego en sí, en caso de no conocer el programa en sus versiones anteriores, no debemos preocuparnos, porque además de estar completamente en castellano, contamos con un manual on-line extenso y completo, donde podremos aprender a utilizar todos los aspectos de la interface.

Historia: Una completa enciclopedia de la historia del fútbol argentino, descripta en detalle, año por año, con todos los torneos disputados en el correr de los mismos. Con información vital para el fanático, como quien realizó los goles de cada partido y las fechas en que se disputaron los encuentros.

Desde el menú del estadio, podemos por ejemplo cambiar el precio de las entradas o remodelarlo.

Base de Datos: En ella, aparecen en detalle todos los equipos que componen la Primera "A". Podemos consultar la lista de los jugadores que la integran, como también sus entrenadores y árbitros.

Pulsando el botón del mouse sobre la remera de un club en particular, obtenemos información detallada sobre la institución, su estadio y capacidad, cantidad de socios, campeonatos ganados (con amplio detalle de las temporadas) y estadísticas puntuales, como por ejemplo, la cantidad de goles a favor o en contra en toda la historia de la institución. Además cuenta con la interesante opción (y ésto sirve para el resto de las pantallas del juego) de imprimir en detalle, todo lo que apreciamos en las mismas.

Seguimiento Manual: Aquí podremos ingresar nosotros mismos los resultados de los todos los encuentros de cada fecha, para poder seguir el torneo.

Partido Amistoso: Donde podemos elegir cualquier equipo del mundo, y jugar contra la computadora u otro amigo a quien queramos desafiar.

Liga Manager: Al seleccionar esta opción se nos presentan otras cuatro.

Entrenador: En el que las finanzas son automáticas al igual que los contratos de los jugadores.

Manager: Manejamos las finanzas, pero los contratos son controlados por la computadora.

Presidente: Alineaciones y tácticas automáticas, controlamos solamente el aspecto económico del club.

Total: Como su nombre lo indica poseemos un control total sobre todas las actividades y finanzas de la institución.

Una vez seleccionado el modo preferido pasamos a elegir el equipo que deseemos conducir. Al comenzar deberemos enfrentarnos a cuatro equipos en cuatro partidos de pre-temporada, y uno más que ejercerá de presentación oficial del equipo para el torneo, que a diferencia de los primeros cuatro se realiza en nuestra propia cancha.



Este es el menú general, desde aquí podemos acceder a todas las opciones del juego.

Menú general manager

Entrenador:

Alineación: Donde encontramos la lista de los jugadores que poseemos, titulares, suplentes y no convocados. Este menú posee tres sub-niveles principales más:

Entrenamiento: Para asignar a cada jugador un entrenamiento específico, como pase a los mediocampistas, tiro a los goleadores, y entradas a los defensores, por citar algunas de las opciones más importantes. Para cada uno de estos ejercicios necesitaremos contratar a los entrenadores adecuados.

Lesionados: Donde encontramos a los jugadores "impedidos" de jugar debido a una lesión cometida por algún contrin-



La alineación y la táctica del equipo jugarán un papel preponderante.

cante rencoroso. Aquí se nos informa de la cantidad de días en los que permanecerá inhabilitado y si le queremos asignar un médico en particular para tratar su lesión y acelerar su recuperación.

Estadísticas: Podremos analizar los detalles de todos los jugadores al momento, partidos jugados, minutos jugados en total, amonestaciones, goles, lesiones y posesión de la pelota.

Tácticas: Para formar al equipo según el rival a enfrentar. Pudiendo ubicar a los jugadores, según sus aptitudes. Siendo destacable una o más características que pueden hacer a un mismo jugador, aceptable para destacarse en diferentes posiciones del campo de juego.

Es posible comprar jugadores tanto nacionales como extranjeros, examinar los contratos actuales y efectuar una oferta.

Ver el rival: En este menú podemos observar la táctica del club a enfrentar, y si contamos con un asistente, podemos tener acceso a las características de los jugadores del otro equipo.

Finanzas: Esta es una de las secciones que más atentamente deberemos controlar, ya que si fallamos en el aspecto económico llevaremos a nuestro equipo a la quiebra con la consecuente perdida de salúd física por parte de los hinchas.

Caja: Desde este menú podemos ver los ingresos que pueden provenir de la televisión, publicidad en la cancha, venta de entradas y los egresos entre los que se cuentan, sueldos de los jugadores, remodelaciones del estadio, hospitales, contratos, primas y seguros de los integrantes del plantel.

Decisiones: Aquí se nos informa acerca de nuestra performance en el cargo que representamos, dividido en tres áreas diferentes: Evaluación como manager, confianza del público y confianza de los directivos. Desde este menú también es factible solicitar y obtener créditos para poder financiar la compra de jugadores o remodelar el estadio.

Por último encontramos las primas por partido, y por objetivo (por ejemplo en un equipo de categoría regular, nuestro objetivo será primordialmete no descender).

Estadio: Con la ayuda del dinero recaudado y de esta opción podremos refaccionar el estadio a nuestro gusto y necesidad, como agregar asientos, mejorar la iluminación para los encuentros nocturnos, crear un vestuario y baños confortables o un estacionamiento más amplio.

Mercado:

Fichar: Obviamente sirve para contratar a los jugadores que integrarán nuestro plantel. Seleccionando al jugador de tu preferencia, obtendrás una planilla informativa acerca del contrato actual que el mismo posee y la posibilidad de presentar una oferta para su compra.

Secretario: Al contratarlo podremos buscar un jugador específicamente seleccionado a nuestras necesidades del momento, ésta se efectúa por la edad, precio, el rol que desempeña en la cancha y su calidad como profesional.

Ofertas: Para contratar jugadores del exterior. Divididos por continentes y países.

Plantilla: Es para controlar específicamente a cada jugador, en ella podemos: Despedir, renovar el contrato, poner a la venta y revisar los datos personales de cada jugador. Contando con un "ojeador" encargado de la búsqueda de estrellas juveniles, que deberemos entrenar a lo largo de todo el campeonato para poder utilizarlos en el siguiente.



Los fanáticos de las estadísticas podrán analizar el partido al final de cada tiempo.

Empleados: El menú que sirve para contratar a todas y cada una de las personas que nos ayudarán en nuestra ardua tarea, imposible de llevarla adelante sin su inestimable ayuda. Entre los profesionales que podemos contratar encontramos:

Un segundo entrenador: Este colabora entrenando arqueros y aspectos específicos de los jugadores como pases, remates, entradas, tiros al arco y regates.

Podremos contratar además un fisioterapeuta, psicólogo, asistente, secretario técnico, entrenador de juveniles, un ojeador y hasta un jardinero que se encargará de mantener el césped de la cancha en perfecto estado.

Se acerca el final del primer tiempo y seguimos empatando, es hora de hacer unos cambios en nuestro equipo.

Seguimiento:

Resultados: Los resultados completos de la fecha, de todos los torneos.

Clasificación: Nos muestra el estado de la tabla de posiciones, y los goleadores del campeonato.

Calendario: Una completa agenda, con las fechas de todos los partidos disputados y por disputar, tanto de la liga como de las copas.

Noticias:

Es un diario que nos muestra las contrataciones, sanciones y lesiones de la fecha.

Liga pro Manager: es idéntico en modalidad a la liga manager pero tenemos como única opción, empezar con un equipo realmente decadente.



El juego

Antes de comenzar el partido, nos encontramos con un menú de configuración en el que definimos el método a utilizar para controlar al equipo y las marcas de los jugadores. Entre las opciones de cómo jugar un partido encontramos:

Interactivo: En el que jugamos nosotros todo el partido.

Visionado: Solo podemos visualizar el encuentro y efectuar todas las acciones como manager (cambios, etc.).

Resultados: Para rápidamente ver el resultado del partido.

PCFútbol 5.0 posee además una variada cantidad de opciones para configurar cualquier tipo de modo de video, calidad gráfica, cámaras, sonido y tiempo de juego.

Previo: Esta opción que se puede encender o apagar, es para impedir (en el caso de que este apagado) que al comienzo del encuentro visualicemos las formaciones de los dos equipos.

Aunque existe la posibilidad de jugar, el punto fuerte del juego radica en el módulo de manager.

En el entretiempo podemos ver el replay de los goles, cambiar la alineación, táctica y marcajes (que se pueden efectuar durante el encuentro). También se incluye un resumen escrito de los mejores pasajes del partido.

El juego arribó a la editorial dos días antes del cierre de la presente edición por lo que el tiempo que tuvimos para examinar detenidamente los aspectos novedosos del mismo fue extremadamente corto, en el próximo numero podrán encontrar un completo review. Pese al poco tiempo pudimos darnos el gusto de disfrutar de dos opciones nuevas muy interesantes. Por un lado el desafío América contra Europa, segundo y quizás más importante, el relato de Marcelo Araujo durante los encuentros, detalle que por si solo hará a un fanático del PCFútbol salir de su casa inmediatamente a comprarlo, más si tenemos en cuenta el precio del juego, realmente económico, $29,90.

En PCFútbol 5.0 Apertura '97, podrás ver que todos los equipos poseen su camiseta oficial.

El juego se destaca por su amplia base de datos sobre nuestro fútbol.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

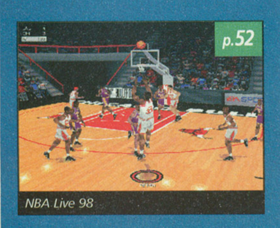




Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


p.38

Addworld Abe's Oddysee


p.52

NBA Live 98

	PAGINA
ESTRATEGICOS	**35**
Age of Empires	
ACCION / ARCADES	**38**
Oddworld Abe's Oddysee	
Postal	
Sonic 3D Blast	
AVENTURAS / RPG	**44**
Lands of Lore: Guardians of Destiny	
Dark Earth	
SIMULADORES	**50**
Sabre Ace	
DEPORTES	**52**
NBA Live 98	

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

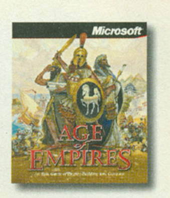
69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Age of Empires



Combinando elementos de los juegos de estrategia más populares, Microsoft nos presenta su mejor producción

La multimillonaria empresa Microsoft, en un esfuerzo por mejorar sus productos en el área de entretenimiento ha estado trabajando durante los últimos años junto a Bruce Shelley (co-creador del clásico juego de estrategia Civilization) y los estudios Ensemble, en un nuevo título de estrategia en tiempo real, en el que podremos elegir entre doce diferentes culturas antiguas, y dirigirlas a través de los años para que alcancen el máximo esplendor.



En los templos se educan sacerdotes, indispensables para curar las heridas de las unidades de los ejércitos.

Desde el comienzo se puede notar que Age of the Empires está claramente influenciado por Civilization y Warcraft II, lo que realmente no es para nada un punto en contra, ya que se trata de dos de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

Después de esperar algunos minutos la instalación del programa, podemos acceder a la presentación del juego. La secuencia introductoria nos adelanta en cierta forma la excelente calidad del producto. En la misma podremos ver una batalla entre dos ejércitos, en los que se distinguen claramente algunas de las diferentes unidades que controlaremos durante el juego, como infantería, caballería, arquería, catapultas, etc. Los gráficos están realizados completamente en 3D, los sonidos y la ambientación son esplendorosos, vale la pena verla más de una vez.

Los menúes

Entre las opciones para un jugador podemos elegir entre cualquiera de las cuatro campañas originales que trae el juego (El ascenso de los egipcios, La gloria de Grecia, Yamato el Imperio del Sol Naciente, y Las voces de Babilonia) o campañas independientes creadas con el editor de escenarios, al que se puede acceder desde el menú principal.

También existe el modo Death Match, en el que podemos elegir entre cualquiera de las doce civilizaciones diferentes que el juego nos ofrece, para enfrentar hasta siete ejércitos enemigos controlados por la computadora, simulando Multiplayer. Este modo tiene la ventaja de ser completamente configurable, además de los escenarios podemos elegir a que imperio pertenece cada jugador, que política de juego va a tener y cuales son los objetivos para conseguir la victoria. Además se pueden formar equipos, por lo tanto se puede predeterminar que civilizaciones serán aliadas o enemigas.

Age of Empires, puede ser jugado por varios jugadores mediante cualquiera de los sistemas de conexión compatibles con Direct X 5.0 (IPX, TCP/IP, Módem, Serial), y al igual que la mencionada opción Death Match puede configurarse según las preferencias de cada jugador.

Otra de las posibilidades es la ayuda en línea, en donde se describen perfectamente cada una de las estructuras y unidades disponibles, la función que cumplen y cómo desarrollarlas. También encontraremos información sobre las diferentes culturas, las ventajas y desventajas de cada una de ellas en cuanto al juego, y por último una mini-enciclopedia muy interesante, en la que podremos obtener datos verdaderos de cada una de las mismas, y la bibliografía en la que se basaron los diseñadores, por si queremos ampliar nuestro conocimiento.

El juego

Al comienzo de cada nivel, un texto introductorio nos explicará el objetivo de la misión, que puede variar entre acciones militares (destruir determinado imperio, asesinar un líder, robar algún artefacto) y de exploración o desarrollo (alcanzar determinada tecnología, encontrar una ruina, construir las pirámides de Egipto).

Como en otros juegos del género, las unidades utilizan recursos naturales para construir estructuras, que a su vez generan nuevas unidades. Esta vez, serán necesarios cuatro elementos diferentes, que los aldeanos podrán obtener realizando diversas tareas, siendo la Comida y la Madera los fundamentales para desarrollar las unidades y estructuras más simples, mientras que la Piedra y el Oro serán más útiles para el desarrollo de las más avanzadas.

La interface es bastante similar a la usada en Warcraft II, al seleccionar una estructura o unidad, en el extremo inferior de la pantalla se nos presentan diferentes íconos que nos sugieren la acción a realizar, además de un texto breve que nos la explica. El motivo de decoración de dicha interface puede variar entre cuatro diferentes, según la región a la que pertenezca la civilización escogida: Antiguo Egipto, Mesopotamia, Grecia



Los egipcios intentan destruir el Coloso de Rodas.



En la edad de bronce se pueden construír puertos y diferentes tipos de unidades marítimas.

Clásica y Oriente.

Existe una opción de diplomacia en la que se configuran las relaciones con las culturas vecinas, donde podemos ver cuales son aliadas o enemigas, así como también los diferentes tributos a pagar o recibir (éstos se usan para persuadir a los otros grupos para que se nos unan o al menos para que no nos ataquen).

Gracias a ésto último, para ganar no siempre es necesario valerse de un poderoso ejército. Una buena economía y las relaciones con las otras civilizaciones son fundamentales.

Durante una campaña, dependiendo de las acciones, que tomemos nuestro imperio puede ir atravesando diferentes etapas: La edad de piedra, la de las herramientas, la de bronce y la de hierro.

En cada una, podremos investigar nuevas tecnologías que nos benefician: Si descubrimos la rueda, nuestros aldeanos podrán realizar sus tareas más rápido, o podrán agregarse carros a las unidades militares de caballería. Con la escritura es posible intercambiar mapas de los imperios aliados.

La tecnología resulta fundamental para imponer nuestra cultura sobre las demás, es importante conocer como desarrollar cada una de ellas para asegurarnos el éxito. Al alcanzar el máximo esplendor llega el momento de construir maravillas como el Coloso de Rodas o las Pirámides de Egipto que le brindan jerarquía a la civilización.

Al final de cada nivel podremos acceder a una pantalla en la que mediante un sistema de barras se nos informará acerca del puntaje, desarrollo militar, económico y religioso de cada civilización participante.

Para construír las pirámides se necesitó que varios aldeanos trabajen en conjunto.

Las unidades y estructuras

La variedad de estructuras y unidades están íntimamente relacionadas con la era temporal en la que nos encontramos. Al principio sólo podremos crear algunas casas, lugares de almacenaje o primitivas barracas, y a medida que transcurra el tiempo tendremos disponibilidad de estructuras más complejas, como establos, arquerías, mercados, puertos y academias. Según la función que cumplan podemos diferenciarlas entre estructuras tecnológicas (Academy, Archery Range, Barracks, Dock, Government Center, Granary, Market, Siege Workshop, Stable, Storage Pit, Temple y Town Center) y las no-tecnológicas (Farm, House, Wonder, Small Wall, Medium Wall, Fortification, Watch Tower, Sentry Tower, Guard Tower y Ballista Tower).Las unidades puede dividirse en las de producción, militares, marítimas y religiosas.

Unidades de producción: Los aldeanos son los responsables de producir la materia prima para sostener la economía de todo el imperio. Entre las diferentes tareas que realizan tenemos la caza, pesca, recolección de frutos, mantenimiento de granjas, minería de oro y piedra, tala de los bosques, construcción y reparación de las estructuras.

Unidades Militares: Podemos dividirlas en unidades de infantería (Clubman, Axeman,Short Swordsman, Broad Swordsman, Long Swordsman, Legion, Hoplite, Phalanx y Centurion), unidades de arquería (Bowman, Improved Bowman, Composite Bowman, Chariot Archer, Elephant Archer, Horse Archer y Heavy Horse Archer), unidades de caballería (Scout, Chariot, Cavalry, Heavy Cavalry, Cataphract y War Elephant) y armamento (Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult, Ballista y Helepolis).

Unidades Marítimas: Contamos con muchos tipos de embarcaciones con utilidades completamente diferentes, por ejemplo las de pesca (Fishing Boat y Fishing Ship), de comercio (Trade Boat y Merchant Ship), de transporte (Light Transport y Heavy Transport), de guerra (Scout Ship, WarGalley, TriremeCatapult, Trireme y Juggernaught).

Unidades Religiosas: Los Priest son las unidades religiosas por excelencia. Pueden ser usados para curar alguna unidad herida, o para convertir a los enemigos en ejércitos propios. Esto también se puede hacer con las estructuras, pero primero se requiere haber desarrollado en el templo el hechizo correspondiente. Otro tipo de unidad religiosa son los artefactos, los que no cumplen ninguna función específica, pero tal vez poseerlos sean condición para terminar una misión.



Las batallas en campo abierto producen un efecto visual épico.

Los gráficos y el sonido

Lo visual es sin duda uno de los aspectos más sobresalientes del juego. Cada una de las unidades están desarrolladas con una calidad gráfica realmente impresionante. Las animaciones han sido creadas valiéndose de varios cuadros, con lo que se consiguió un efecto de movimiento excelente que no pasa desapercibido por el ojo del jugador.

Es increíble el detalle con el que se creó cada elemento, y la ambientación en la que están sumergidos los niveles. Los gráficos de las estructuras varían según la región a la que pertenece la civilización, es decir hay cuatro posibilidades diferentes, no es el mismo templo el construído por los griegos con aspecto de Partenón, que el de los orientales similar a una pagoda.

Las unidades no varían, son idénticas para todas las civilizaciones, de todas maneras es



Los aldeanos son los responsables de mantener la economía de los imperios.

notable el nivel de detalle con el que están diseñadas.

El área de juego se puede ampliar utilizando el modo gráfico de 1024x768, y para el caso de las batallas en campo abierto se consigue un efecto épico, que realmente se disfruta al ver.

La banda de sonido es muy apropiada y agradable, en la que se fusionan sonidos de ambiente como chirridos de insectos o silbidos de pájaros. Durante las batallas se escuchan los ruídos de los metales colisionando, o los de los cuernos dando la orden de ataque.

Cada vez que seleccionemos a algún aldeano, dirá algunas palabras en su lenguaje nativo esperando nuestras órdenes. Algo que no tuvieron en cuenta fue cambiarlo para cada una de las culturas, ya que de esta manera parece que todas hablaran la misma lengua.

La Inteligencia Artificial

No todo lo que brilla es oro, y si AOE tiene un punto débil y muchas veces imperdonable, es el tratamiento de la inteligencia artificial, de la cual podría decirse que casi hecha a perder al resto del programa. Por suerte, ésta no influye tanto en la dificultad de los niveles, siendo a pesar de las fallas un juego muy interesante.

En primer lugar, las unidades tienen problemas para moverse, más exactamente para encontrar un camino: Por ejemplo si seleccionamos una unidad, y le indicamos mediante un click del mouse el destino al que queremos que se mueva, no se pone de acuerdo por donde ir, echándose varias veces atrás y dando vueltas en el mismo lugar. Otras veces se queda trabada, imagínense el caótico resultado a la hora de la batalla.

Existe incompatibilidad en la velocidad y lógica de muchas unidades, un aldeano es más veloz que algunos guerreros superiores en rango, siendo inalcanza-ble por sus armas.



Las batallas en el mar se dan mediante poderosas embarcaciones como los Juggernaught.

Si tres barcos armados están atacando un puerto, un sólo aldeano es suficiente para repararlo, anulando por completo el ataque (a no ser que se mate al aldeano), lo mismo sucede con la mayoría de las estructuras.

Si ordenamos durante una batalla a una unidad que retroceda, debido a que el enemigo nos supera en número, es común que al descuidarnos tan sólo algunos segundos para controlar alguna otra, la primera torpemente regrese al combate para recibir una inevitable muerte. O por el contrario, muchas veces si una unidad está siendo atacada, las que están cerca no acuden en defensa, permanecen inmutables como si nada sucediera.



Un grupo de soldados del imperio Yamato intentan asesinar al líder de los Choson.

Un detalle realmente molesto es que debido al mal control de las velocidades, muchas unidades de ataque cuerpo a cuerpo hacen impacto en su enemigo a considerable distancia.

Otros factores muestran torpeza en las unidades controladas por la computadora: Supongamos que contamos con dos soldados y un arquero, el enemigo tiene la tendencia de perseguir a quien lo ataque primero, si disparamos a distancia con el arquero y luego le bloqueamos el paso con los soldados, quedará completamente indefenso intentando alcanzar a quien lo agredió por primera vez, y no se defenderá de ninguna otra unidad. Detalles como estos podrás encontrar a granel, por eso decimos que la inteligencia artificial deja bastante que desear, sin embargo la dificultad, la calidad y objetivos de las misiones, así también la variedad de estructuras a desarrollar y el contenido del juego hacen que Age of Empire sea un buen producto, además Microsoft planea sacar para Diciembre un Patch que soluciona muchos de los problemas mencionados, será cuestión de esperar un tiempo.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La posibilidad de jugar con 12 civilizaciones diferentes. Profundo contenido histórico.

LO QUE SI: Alta calidad gráfica. Buen sistema de aprendizaje de la interface. Ayuda y enciclopedia en línea. Muy buen editor de campañas.

LO QUE NO: Pobre inteligencia artificial. Las unidades son iguales gráficamente para todas las civilizaciones. El idioma de la diferentes culturas es siempre el mismo.

79%

PROMEDIO **94%**






Ficha Técnica

Compañía / Distribución: GT Interactive / Edusoft
Internet: www.oddworld.com
Requrimientos Mínimos: Pentium 75, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Win 95, Gráficos SVGA.



Oddworld Abe's Oddysee

De la mano de Oddworld Inhabitants, nos llega la primera parte de una saga que hará historia

Para los que ya llevamos un largo tiempo jugando, realmente hay pocos juegos que nos llamen poderosamente la atención, pero de vez en cuando, se junta un grupo de personas (programadores, artistas, músicos) y casi sin querer, revolucionan un género trillado y asombran al mundo demostrando que cuando se quiere, realmente nada es imposible.

Oddworld: Abe's Oddysee tiene apenas unas semanas en nuestras manos y ya pasó a ser un clásico indiscutible. Para saber como llegamos a este veredicto, sólo contínuen leyendo...

La historia

Abe's Oddysee es un juego que te atrapa de entrada. Una introducción realizada con el diseño más exquisito visto en años, y unos personajes adorables u odiosos desde el primer momento en que los vemos, generan una integración con el argumento pocas veces visto.

En el juego representamos a Abe, un empleado de baja categoría -de hecho un esclavo- encargado de la limpieza en una planta procesadora de carne, dirigida por una mega corporación llamada Rupture Farms. Entre sus horrendas especialidades, se encuentran las tartas rellenas con carne de algún animal o especie en particular.

Aunque Abe disfrutaba realmente de su trabajo -salvo por la manía de sus empleadores en coserle los labios a sus empleados- todo cambió una noche, en la que tras descubrir que el nuevo ingrediente principal de un nuevo producto sería su propia especie. Fue en ese momento que se decidió a escapar.

En medio de su fuga, Abe encuentra a un viejo miembro de su raza (una especie de Shaman), que le contó que los suyos no siempre fueron esclavos, sino temidos guerreros que con el sólo poder de su canto ritual, controlaban la mente de sus enemigos e incluso incorporarse en ellos, manejarlos a su voluntad y hacerlos estallar con una sobrecarga mental.

Después de un intenso entrenamiento y tras aprender a implementar el poder que posee, Abe se dispone a liberar de una vez por todas a sus sufridos compañeros. Pero debe tener sumo cuidado, al detectar su ingreso a la planta, Molluck the Glukkon, ex jefe y ahora acérrimo enemigo, le ha declarado la gue-rra ordenando a todos sus súbditos la eliminación sistemática de los empleados del nivel en curso, si Abe lo abandona. Por lo que deberemos recorrer cada nivel y liberar a todos los que se encuentren -generalmente hay varios escondidos en sitios que al principio parecen inaccesibles- antes de proseguir a otro sector de la planta. El destino de tus orígenes está en tus manos.



Tanto los gráficos como sus animaciones son asombrosos.



Aquí vemos a Abe utilizando su extraordinario poder de control mental, en esta ocasión para abrir un portal.

Los personajes

Los personajes que pueblan el extraño mundo de Oddworld, así como sus escenarios, están reali-zados con un alto grado de calidad, cuidado hasta en sus más mínimos detalles. Mientras recorremos los pasillos de la tenebrosa fábrica nos iremos encontrando con diferentes personajes, entre los que se destacan:

Abe: Flaco, harapiento y sin armas. Nuestro personaje sólo cuenta con esos extraños poderes que debe aprender a controlar en su totalidad. Explótalos al máximo y te convertirás en un héroe, falla en el intento y serás ¡almuerzo!

Molluck the Glukkon: El mandamás del malvado imperio que conforma Rupture Farms y principal instigador en convertir a tu raza en un nuevo y delicioso sabor de tarta. Definitivamente no es la persona ideal como director de un orfanato o un asilo.

Sligs: Corruptos y sádicos, son los guardias que generalmente se encuentran en los interiores de la fábrica al cuidado de los esclavos.

Creados mediante ingeniería genética, son leales en extremo a Molluck además de poseer un humor de los mil demonios. Si encontrás a tu paso uno durmiendo, procurá no despertarlo, y si por error lo hacés, corré lo más rápido posible sin mirar atrás.



Tené cuidado con los Scrabs, son territoriales en extremo y adoran bailar sobre los cadáveres de sus víctimas.

Slogs: Son una extraña mutación con similitud a nuestros conocidos perros, y como estos, poseen una especial preferencia por los huesos, especialmente el fémur -¡el de Abe!- Constantemente atormentados por los Sligs, el temperamento de los Slogs alcanza la demencia y el odio extremo a todo lo que se mueva. Ya estén atados a una estaca o de ronda con los Sligs, notarán nuestra presencia en un instante.

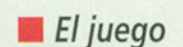
Paramites: Aunque a simple vista parezcan patéticas alimañas, no te dejes confundir por el débil aspecto de este ser.



Generalmente en el empeño de matar a alguna de ellas, te guiarán a su guarida y a una muerte segura, donde varias de ellas, en amplia dife-rencia numérica te saltarán desde cualquier sombra posible para matarte.

Scrabs: Con cara de pocos amigos y territoriales en extremo, los Scrabs aman bailar sobre el cadáver de su más reciente víctima. Sin duda, la criatura más grande, ágil y peligrosa de Oddworld, serán nuestra peor pesadilla. Un consejo, sólo hay una cosa que un Scrab odia más que a Abe, ¡a otro Scrab!. Ponerse en medio de dos de estos seres en el momento de un enfrentamiento, es la mejor forma de bajar tus expectativas de vida.

Elum: Prácticamente los únicos personajes que están de nuestro lado, son también el único medio de transporte. Compañeros y útiles, siempre y cuando no estén rascándose debido a un incipiente ataque de pulgas, o respondiendo a la llamada de amor de una Elum, cosa bastante difícil por cierto.

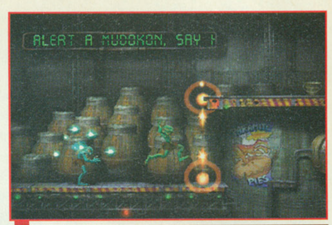


El juego

Abe's Oddysee es un juego donde podremos realizar una amplia gama de movimientos, pero éstos no logran abrumarnos, ya que monitores en ciertas áreas del juego nos van enseñando como realizar cada uno de ellos y prácticamente los aprendemos todos, sin darnos cuenta.

Empezamos completamente desarmados y en este estado vamos a permanecer durante todo el juego. Nuestra única ayuda, y esto entre comillas, serán los Elum y algunas granadas ocasionales que encontraremos en el camino. Además de esto, lo único con lo que contamos para atravesar cada pantalla del juego, es única y exclusivamente nuestro ingenio. No debemos engañarnos, cada pantalla tiene más de una forma en la que puede ser superada. Cuando te encuentres en una situación sin solución aparente, analizá bien el entorno, retrocede un par de pantallas y examiná bien los distintos artefactos que componen los escenarios, generalmente en ellos se encuentra la resolución al problema.

Un pequeño defecto del juego es su extrema dificultad, aunque no en el aspecto de las vidas disponibles (ya que no poseemos una cantidad específica, sino que cada vez que somos eliminados reaparecemos en el punto donde lo grabamos por última vez y así indefinidamente hasta que decidamos salir del juego) sino en lo complejo de cada uno de los puzzles que encontramos y la exacta realización de las secuencias de movimientos a realizar para salir victoriosos.



Deberemos intentar salvar a todos los empleados de la fábrica, abriendo portales, como en esta ocasión.

Los primeros pasos

Nuestra misión primordial es liberar en lo posible a los esclavos de Rupture Farms. Para lograrlo deberemos ir recorriendo los diferentes niveles que componen cada piso de la fábrica.

Cuando encontremos a los Sligs, podemos empezar a cantar (chant, el 0 en nuestrote-clado), éstos se pondrán bastante nerviosos y tras un corto proceso quedarán bajo nuestro total control. Una vez al man-do de esta despreciable criatura podemos pasear por donde nos plazca sin ser molestados en absoluto y además con el poder de utilizar su propia arma para matar a los demás enemigos que encontremos en



Montados sobre los Elums podremos sortear obstáculos de otra manera insalvables.



el camino. Una vez que no necesitemos más el cuerpo, basta con efectuar el canto nuevamente, el personaje poseído explotará y nosotros regresaremos a nuestro cuerpo. Una vez eliminado el enemigo, podemos hablar con nuestros compañeros, las órdenes que somos capaces de encomendarles, son básicas pero efectivas. Tras saludarlos para atraer su atención, debemos decirles que nos sigan, que esperen en un lugar específico o variadas opciones que van desde silbar, hasta tirarse un... bueno ustedes se imaginan...

Todo tiene una utilidad y deberemos aprender en que momento es efectiva cada una de las formas de comunicación que poseemos. En ciertos sectores encontramos unos pájaros formando un círculo, si en presencia de ellos empezamos a cantar, se abrirá un portal por el cual todos los compañeros que se encuentren en la habitación se escaparán.

Hay que tener en cuenta que el hecho de ser visto por el enemigo, hace que éstos abran fuego automáticamente sobre nosotros, sin importarles que se encuentren en el medio vidas inocentes o no. Por lo tanto, debés ser precavido en cada paso que des. Recuerda que además es posible abandonar un nivel aún sin haber liberado a la totalidad de los esclavos, pero para un mayor desafío, es interesante intentar salvar a todos.

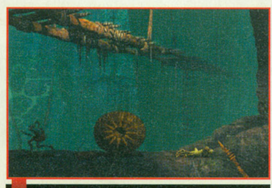
Además nos enfrentaremos a peligros como máquinas picadoras de carne muy afiladas y en pleno funcionamiento que debemos desconectar, o minas explosivas que cumplen un ciclo debiendo desactivarlas en el momento exacto o volaremos en pedazos.



Corriendo y saltando en el momento exacto, te podrás librar de una muerte segura.

La interface

El control del juego se puede realizar por completo usando el teclado, Abe además de caminar, saltar, correr, caminar en puntas de pie y utilizar cosas, puede hacer uso de la comunicación -una de sus principales ventajas-. Estas se realizan con las teclas del 1 al 0. El personaje responde bien a los comandos y el desarrollo del juego transcurre sin problemas de ningún tipo.



La calidad y variedad de los escenarios del juego están logradas magnificamente.

La música y los efectos de sonido

La música del juego está a la altura de las circunstancias, con excelentes melodías tanto en la introducción como en las escenas intermedias, pero lo que realmente se destaca son los efectos de sonido y las voces, estas últimas pasarán a la historia como unas de las más cómicas jamás realizadas. La voz del protagonista con sus expresiones al decir Hello (hola) o Bye (adiós) quedarán grabadas en nuestro cerebro por unos cuantos días. Los efectos de sonido tampoco se quedan atrás, si jugamos con el volumen alto, no seria de extrañar que peguemos unos saltos de novela al tratar de desactivar una bomba y fallar en el intento.

Durante el juego no hay música, sino sonido ambiental, recreando perfectamente un entorno fabril o forestal según las circunstancias.



Abe, en un fallido intento por desarmar una mina explosiva.

En resumen

Abe's Oddysee es en definitiva un juego a tener en cuenta, no sólo por su temática, por demás interesante, sino por el alto grado de adicción que genera. El conjunto que forman las animaciones, sonido, música, voces, jugabilidad e interacción es alucinante. No has jugado un arcade de plataformas con estas dosis de ingenio en mucho tiempo, y nos tememos que pasará bastante más, antes que otro juego supere a esta pequeña joyita de la programación y la creatividad que es Abe's Oddysee.



¿PORQUE EL PROMEDIO?

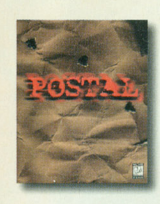
QUE TIENE: Un juego de plataformas que revoluciona todos los parámetros establecidos del género.

LO QUE SI: Los gráficos y sus animaciones. Excelentes voces y sonidos de los personajes. Argumento envolvente. Introducción y animaciones intermedias espectaculares. Buen diseño de los niveles. Variedad en los obstáculos a sortear. Buen control del personaje. El hecho de poder controlar a los enemigos.

LO QUE NO: Puede resultar un poco complicado al principio, algunos enemigos son demasiado difíciles.

94%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Running With Scissors / Ripcord Games*
Internet: *www.ripcordgames.com*
Requrimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, Win 95/NT 4.0, Gráficos VGA, Placa de sonido.*



Postal

Un arcade para los fanáticos de la violencia computarizada

Los juegos violentos por naturaleza son generalmente los preferidos por los usuarios de PC. Basta preguntarle a los dueños de id Software si es que piensan lo contrario, ya que sus juegos Wolfenstein 3D, Doom y Quake se encuentran entre los títulos que más beneficios económicos generaron en la historia del software.

Pero detrás de estos juegos, además de la sangre y la violencia, se encontraba un factor más importante aún. Su jugabilidad. No es admisible que en pleno 1997 se nos presente un juego cuyo único aliciente sea la violencia.

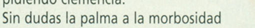
Diseñado por un grupo auto-proclamado Running with Scissors (corriendo con tijeras), es evidente que desde el primer momento intentaron llamar la atención por el lado desagradable, utilizando una historia realmente extraña y confusa. Un hombre (llamado Postal Guy, nuestro personaje) vuelve una noche a su casa y se da cuenta que un extraño virus infectó gran parte de la población, despertando un instinto asesino generalizado. Al no estar infectado, sólo le queda escapar de la ciudad lo antes posible antes de que inevitablemente se contagie él también. En el camino debe eliminar a cuanta persona se le cruce en su camino; para Postal Guy no hay diferencias de edad ni de sexo, en su recorrido de terror eliminará tanto mujeres como hombres, estén armados o no. Pero ¿el virus es real, o es sólo producto de la delirada imaginación de nuestro personaje? O peor aún ¿no estará Postal Guy completamente demente y lo estamos ayudando en su locura eliminando a toda la población? Algunos datos son revelados en forma incoherente e inconexa a medida que avanzamos por los niveles.

Postal es un juego bastante básico en su diseño. Para empezar los decorados fueron dibujados a mano alzada, luego escaneados y pintados en computadora, lo que le da un aspecto muy particular. Los dibujos de los personajes del juego, pequeños y poco definidos, dejan bastante que desear.

El método para dirigir a nuestro personaje nos recuerda al del Syndicate, sobre todo por su perspectiva isométrica, el scroll de pantalla y la forma salvaje en que podemos eliminar a los enemigos. Pero tras un par de horas jugando, nos damos cuenta de que no le llega ni a los talones.

Postal consta de 16 escenarios diferentes, donde deberemos eliminar a una cantidad preestablecida de adversarios. En sí podemos eliminar a todas las personas que se encuentran en el nivel, pero un porcentaje específico es el requerido para poder avanzar al siguiente nivel.

Dónde Postal realmente se "destaca", es en el nivel de realismo con que están digitalizadas las voces de las personas que asesinamos. Deberemos escuchar frases como, "I can´t see anything" (no puedo ver nada), "I can´t breath" (no puedo respirar) o directamente "Kill me now" (mátame ahora), cosas realmente repulsivas. Para cumplir nuestro maníaco cometido, contamos con un vasto arsenal que incluye ametralladoras, granadas, misiles, napalm o bombas molotov... como muchas veces no logramos matar de un solo disparo a nuestras víctimas, poseemos un movimiento especial (que se efectúa presionando la tecla X) que es para rematar a los pobres ciudadanos arrastrándose por el piso pidiendo clemencia.



Sin dudas la palma a la morbosidad se la lleva el nivel en que encontramos un desfile que viene recorriendo una calle, donde podremos lanzar un cóctel molotov sobre la gente, para ver como corren gritando mientras son envueltos por las llamas. El juego posee once niveles de dificultad y para terminarlo en el más difícil de todos, tendremos que practicar bastante.

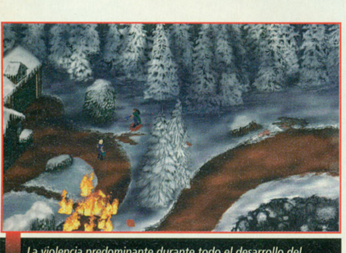
En el paquete se incluyen las opciones Multiplayer de rigor, pero Postal, jugado entre varias personas no logra ser lo suficientemente divertido como para que sean útiles por mucho tiempo.

Pese a ser común en cuanto a gráficos, movimientos y animación de los personajes, Postal es desesperadamente lento si no contamos con al menos un Pentium 90 y una buena placa de vídeo.

En definitiva Postal es un juego que realmente levantará controversias (de hecho ya tuvo problemas de censura en varios lugares del mundo) por su alto contenido de violencia (prácticamente sin sentido) y aunque es bastante entretenido en un principio, decae rápidamente al comprobar que prácticamente la jugabilidad es la misma nivel tras nivel.



Siendo el único perseguido, deberemos utilizar los escenarios como ventaja principal para escondernos.



La violencia predominante durante todo el desarrollo del juego, no será del agrado de todos los usuarios.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de perspectiva isométrica, con un argumento tan descabellado como intrigante.
LO QUE SI: Amplio arsenal a nuestra disposición. Los dibujos de los escenarios tienen un nivel de calidad aceptable.
LO QUE NO: Violencia sin sentido. La jugabilidad se vuelve tediosa rápidamente. Los gritos de agonía de las personas ponen nervioso al más pintado.

67%

Ficha Técnica

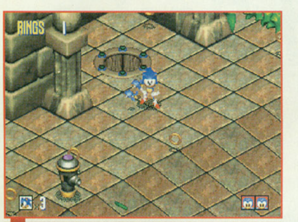
Compañía / Distribución: *Sega Entertainment*
Internet: *www.sega.com*
Requrimientos Mínimos: *Pentium 75, 8 MB Ram, CD-ROM 2x, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits, Windows 95.*

PROMEDIO **62%**





La conversión de la última aventura de Sonic hace su aparición en la PC



Debemos llevar a nuestros amigos a este sector donde son teletransoportados a la libertad.

Cuando Sonic irrumpió por primera vez, fue en el mundo de los vídeo juegos. Corría el año 1991 y su aparición creó un fenómeno tal, que multiplicó las ventas de la entonces incipiente Sega Génesis, y superó incluso a la entonces imbatible Nintendo, que todavía con su antigua consola de 8 bits no pudo hacer frente a la SonicManía.

Seis años después, y con varias aventuras sobre sus espaldas, Sonic hace su tercer aparición en la PC. Luego de Sonic the Hedgehog y Sonic & Knucles, nos llega una conversión exacta de la Sega Saturn, que a su vez fue clonada de su idéntica versión de Génesis, Sonic 3D Blast. Un nuevo intento de Sega por complacer a los fanáticos de la saga.

Como en sus anteriores aventuras, Sonic debe enfrentarse una vez más al maléfico (y al parecer, inmortal) Dr. Robotnik, quien en esta ocasión está secuestrando una extraña raza de pájaros llamada Flicky (como la isla que habitan), para luego transformarlos en diabólicos robots. Sonic, nuestro erizo favorito, se dirige ahora a la misteriosa isla para impedir, una vez más, que el doctor lleve a cabo su cometido.

Aunque por su título parezca ser el esperado contraataque al Mario 64, esto no es así, ya que Sonic 3D Blast se desarrolla a través de niveles en los que deberemos correr y saltar en escenarios 2D rodeados de decorados isométricos, que brindan esa sensación pseudo 3D que el juego posee.

La isla Flicky consta de siete áreas diferentes (subdividida en 21 niveles), en los que cambia el estilo de los decorados por donde nos desenvolvemos. La misión a realizar en cada uno de los niveles es bastante sencilla: Eliminar a los robots, recuperar las esmeraldas del caos (Emerald Chaos), fuente principal del poder de Robotnik, mientras corremos desesperadamente para liberar a los pájaros (que se unirán a nosotros) y los llevamos a un aro flotante donde son teletransportados fuera de peligro. Una vez liberada la cantidad requerida de cada nivel, se nos permitirá el acceso a otros sectores del mismo, o en caso de ser el último tramo, avanzaremos al siguiente nivel.

En los escenarios encontramos unos televisores, en los cuales, tras destruírlos, aparecen diferentes tipos de escudos para Sonic y los amigos que lo acompañen, así como ventajas adicionales aleatorias.

Como siempre, la mejor estrategia para sobrevivir en los juegos de Sonic es mantener acumulada la máxima cantidad de anillos posibles, ya que mientras tengamos al menos uno, no podremos ser eliminados. A los movimientos habituales que Sonic realizaba se adiciona uno nuevo, el Blast Attack. Para realizarlo debemos conseguir primero un escudo dorado, saltar, y una vez en el aire presionar la barra espaciadora del teclado o el botón asignado para tal menester en el pad o joystick.



A lo largo de 21 niveles, Sonic debe rescatar a todos los pájaros de la isla Flicky.

Aunque la jugabilidad es prácticamente igual a la de los anteriores, y el control del personaje sea satisfactorio, la experiencia general deja bastante que desear, siendo a veces un poco complicado ubicarnos en la perspectiva para efectuar saltos sobre enemigos u obstáculos móviles. Sin duda, gráficamente, es superior la escena de bonus en donde corremos a través de un túnel debiendo recoger en la menor cantidad de tiempo posible la mayor cantidad de anillos.

Sonic 3D Blast, pese a sus méritos de mantener intacta la esencia de sus antecesores, empieza a mostrar sus falencias al presenciar una intro digna si la hubiéramos visto 5 años atrás y dificultades en el control vía teclado, y una opción de save game bastante precaria. Sin embargo, quizás uno de los aspectos más negativos de Sonic 3D Blast, sea su pobre perfomance, completamente jugable únicamente en un Pentium II, ésto desde un punto de vista técnico, es un problema de Sega y no de los equipos, ya que la mayoría, por no decir todos, los productos de la compañía tienen este tipo de inconveniente. Basta recordar juegos de características similares, como el Jazz Jackrabbit que funcionaba a la perfección en una 486, Sega se queda sin argumentos en cuanto a performance. ¿Cómo pretenden que para jugar al Sonic 3D Blast, un usuario tenga que invertir en la compra de semejante equipo, cuando con un poco de buena programación se resuelve el tema? O peor aún, la compra de un Sega Saturn con el Sonic 3D Blast no llegaría al 20% del costo y pasaríamos a poseer un sistema nuevo.

Sega definitivamente posee una gama de juegos en catálogo realmente envidiable, (Daytona USA, Virtua Fighter, etc.) pero únicamente con un poco de esfuerzo por parte de los programadores, podrán lograr que éstos se vuelvan masivos en PC, como lo son en las consolas.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

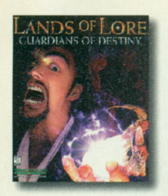
QUE TIENE: Una nueva conversión de un juego de Sega Saturn del erizo más famoso del mundo.

LO QUE SI: El carisma de Sonic. La jugabilidad idéntica a sus antecesores, seguramente del gusto de los fanáticos.

LO QUE NO: Introducción realmente pobre. Altos requerimientos de hardware. Poca variedad en los niveles.

62%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Westwood Studios/ Virgin Interactive
Internet: www.westwood.com
Requrimientos Mínimos: Pentium 75, 16 MB Ram, 105 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95/DOS, Gráficos VGA/SVGA.



Lands of Lore Guardians of Destiny

Westwood regresa a la arena de los RPG con la continuación de uno de sus títulos más exitosos

Después de cuatro años de espera, la compañía Westwood finalmente lanzó una de las secuelas más esperadas por todos los amantes de los juegos de aventuras y de rol. Siguiendo la línea de la primera parte, Lands of Lore: Guardians of Destiny, aprovecha las nuevas tecnologías utilizando un engine pseudo 3D con iluminación dinámica, reemplazando al antiguo, en el que los movimientos se realizaban por etapas según la dirección especificada. El programa viene presentado en cuatro CDs, que nos ofrecen al menos 70 horas de aventuras, en un mundo plagado de misterio, peligro y antiguas atrocidades.

Las deidades del reino de Gladstone

Los dioses del mundo de donde se desarrolla la historia tienen sus propias reglas, pero la más importante de todas, es la de no interferir en el plano de los mortales. Imagínense lo aburrido que resulta la vida para ellos, no existen las sorpresas, los misterios. Todo lo saben, sin embargo sólo son observadores, no pueden traer sus poderes al mundo terrenal y mucho menos ofrecérselos a los mortales.

El primero en romper esta ley fue un dios diabólico llamado Belial, quien eligió caprichosamente a la pacífica raza Dracoid, y le envió poderosas armas mágicas. Corrompidos por el poder y la sed de conquista se lanzaron contra los Hulines (seres con aspecto de hombres-gatos, de donde provenía Morgan, protagonista de la primera entrega), sus vecinos más cercanos.


Las enredaderas en constante crecimiento nos bloquearán el camino en pocos segundos.

A pesar de los heroicos intentos, las armas mundanas de los Hulines poco podían hacer contra las de los Dracoids, y poco a poco sucumbían en el campo de batalla.

La valentía y el arrojo por parte de los Hulines para proteger su tierra natal, llegó a conmover al resto de los dioses, sin embargo continuaron firmes en su actitud de no interferir.


Por más peligrosa que nos parezca la apariencia de este dragón, resulta ser un excelente medio de transporte.

Cuando sólo quedaban pequeños grupos de la especie Huline, temiendo la inminente extinción, Anu, uno de los dioses, quien más tarde será conocido como "el Daracle" decidió ayudarlos ofreciendo a los hombres gato su protección, pagando más tarde un costo bastante alto por eso.

Ante la justicia de los dioses, Belial y el Daracle eran igualmente culpables del cargo de interferir y debían ser castigados. En realidad ésto era en teoría, el resto de los dioses comprendían las buenas intenciones del Daracle, pero lo que Belial había hecho era imperdonable, y luego de una reunión lo sentenciaron a muerte.

Hasta ese momento ningún dios había tomado la vida de un semejante, por eso fue que eligieron a el Daracle como verdugo, después de todo sus manos ya estaban sucias ¿Qué mejor que un criminal para eliminar a otro? De esta manera la raza de inmortales quedaría limpia, y el destino del Daracle sería decidido más tarde.

Belial anticipando su deceso, creó un artefacto mágico: la Madre Bestia, capaz de





Los gráficos de las escenas intermedias, están hechos con el excelente nivel al que Westwood nos tiene acostombrados.

almacenar la energía irradiada por el resto de los dioses y enfocar ese poder en devolverle la vida.

El hijo de la hechicera

Margarite Fiston, más conocida como Scotia, fue la única mujer en la historia en manipular magia perteneciente a los dioses. Lideró el ejército oscuro y enfrentó a las tropas reales, consiguiendo poner en caos todo el reinado de Gladstone, pero fue detenida a tiempo por un puñado de héroes (la historia fue narrada en Lands of Lore:The Throne of Chaos) que le dieron muerte liberando al mundo del terrible flagelo.

Antes de su muerte intentó regalarle a su hijo Luther, su más preciada posesión, el hechizo de transformación, pero sólo consiguió transmitirle una versión distorsionada del mismo.

Luther, bastante alejado del mundo de la magia, poco sabe de su madre y de los poderes oscuros que ésta supuestamente le ha legado, ni siquiera puede controlarlos, mutando incondicionalmente en horripilantes formas de bestia o lagarto.

Apresado por culpa de los crímenes cometidos por Scotia, cumple injusta condena, hasta que después de un inesperado escape, es víctima de caza por parte de los soldados reales. En este momento es cuando empieza la aventura, que llevará a Luther a emprender la búsqueda de la cura a la maldición que lo aflige. En el camino no sólo aprenderá a controlar sus poderes, sino que también comprenderá el origen de los mismos y la relación existente con el renacimiento de Belial.

El juego

Guardians of Destiny al igual que su primera parte The Throne of Chaos tiene la esencia de los RPG clásicos, como los de la saga Eye of the Beholder o Champions of Krynn, pero con un esquema de juego mucho más lineal, donde la historia puede ser recorrida de una sola manera, siendo más importante resolver situaciones críticas que pelear con los enemigos.

Los 20 niveles son vistos en primera persona, interrumpidos ocasionalmente por impresionantes escenas de video que enriquecen el contenido de la historia. En los mismos encontraremos variedad de personajes y criaturas con las que podemos interactuar. De nuestras elecciones dependerá que sobrevivamos en este mundo hostil, recuerda que no siempre será necesario abrirse camino a la fuerza, muchas de las criaturas pueden sorprenderte con su habilidad para la lucha.

La manera en la que se desarrolla la aventura y el humor siempre presente en los diálogos o comentarios de Luther, le dán al programa un toque de ironía especial, consiguiendo desde un primer momento llamar por completo la atención del jugador, y mantener así, interés en el producto.

A diferencia de muchos del género, no existe selección de clases ni de atributos. Esto se hará automáticamente dependiendo de nuestras acciones, y principalmente de nuestras preferencias de combate. Si optamos por las armas, Luther tendrá perfil de guerrero, si preferimos usar magia se inclinará hacia el arte oscuro practicado por su madre.

En el extremo derecho de la pantalla tenemos los menúes de control, allí además de información acerca del estado de Luther, podemos configurar las distintas armas, protecciones y hechizos. También es posible acceder al inventario y al libro de magia. Estos menúes pueden ser parcialmente ocultados según las preferencias del jugador, ampliando ocasionalmente el área de juego.

Para evitar desorientarnos, como en la mayoría de los RPG de última generación, existe un mapa automático, en el que podremos agregar anotaciones que nos sirvan como guía, o visualizar las áreas que aún no hayamos explorado.



En esta espesa selva, tendremos que encontrar la aldea de los Huline y la cura a nuestra maldición.

Los objetos que iremos encontrando en nuestro recorrido serán almacenados en el inventario, y podremos usarlos según nuestra conveniencia. Algunos nos serán útiles para recargar energía o magia, otros para curarnos en caso de que hayamos sido envenenados, y además están los que podremos sacar provecho de sus propiedades mágicas. Un detalle original es la posibilidad de fusionar dos objetos diferentes para obtener uno nuevo más útil, si unimos Ironwood Sap con Amber, obtenemos una Champion Stone. Otras combinaciones producen objetos ineficaces o nocivos. Para saber cuales son correctas y cuales no, podemos valernos de nuestra experiencia en el juego, o de recetas que durante el transcurso de la aventura iremos adquiriendo.

El sistema de lucha ha sido modificado con respecto al original. Para los combates disponemos de armas de largo y corto alcance que pueden ser usadas simultáneamente, sin necesidad de modificar la confi-

Luther, contempla el holograma del cadáver de su madre Scotia.

guración del personaje, utilizando un sistema de inteligencia que escoge cual usar según la distancia del objetivo. ¿Qué ocurre si estamos siendo atacados por más de un enemigo al mismo tiempo? Existe un sistema de mira, al que accedemos pulsando la tecla "N" con el que podemos escoger nuestro blanco.

Contamos con más de treinta hechizos diferentes clasificados en seis grupos (Heal, Spark, Summon, Prism, Mists of Doom y Fire) y seis niveles de magia que aumentan el poder de los mismos (Start, First, Second, Third, Fourth,Ancient Magic).

Los enemigos han sido creados mucho más inteligentes de lo que se acostumbra a ver en este estilo de juegos, ya que eluden nuestros ataques, o toman decisiones lógicas, como por ejemplo, si se encuentran fatalmente heridos huyen para evitar que los matemos.

A diferencia de otros RPG, no se incrementa la experiencia eliminando cualquier clase de enemigos. Si éstos son considerablemente inferiores a nosotros no obtendremos ninguna clase de beneficios luchando con ellos.

Algunos de los elementos de los niveles tienen la particularidad de poder romperse o incendiarse, muchas veces podemos utilizar esta condición a nuestro favor, si observamos que un enemigo esta parado cerca de una laguna de aceite, un simple hechizo de chispa de primer nivel puede encenderlo en llamas.

Otro aspecto a tener en cuenta son las incontrolables mutaciones de Luther, cuando se transforma en bestia aunque no puede usar armas ni magia, puede usar la fuerza bruta para combatir, para derribar paredes o mover objetos pesados. Transformado en lagarto conviene evitar enfrentamientos, la mejor estrategia es aprovechar la velocidad de movimiento e intentar encontrar algún recoveco donde refugiarse, como mucho podrá ayudarse con algún hechizo.

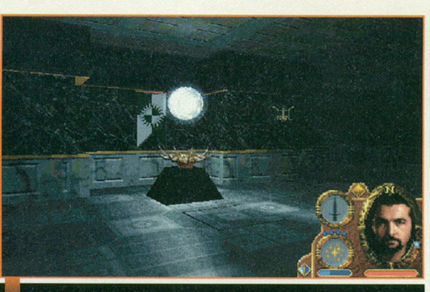
Cabe hacer mención de la excelente ambientación y diseño de los niveles, siendo los mismos un derroche de imaginación, que últimamente no es usual ver en los juegos de PC. Los efectos y la banda de sonido no sólo son de muy buena calidad, sino que también son apropiados para cada momento.

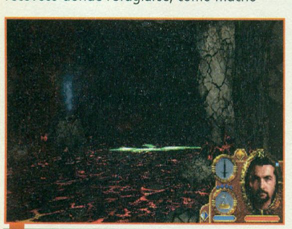
Guardians of Destiny vale la pena desde el principio al final, es uno de esos juegos que se destacan entre los demás, pero como contra tenemos que decir que los gráficos son algo anticuados para los tiempos que corren, y a veces muy pixeleados, quizás tenga que ver con el hecho de que el producto tardó muchos años en ver la luz, quedando el engine algo viejo.

No tiene opción para poder ver los diálogos en forma de texto, limitando el producto a quienes dominen un buen nivel de inglés. Y como última queja, no existe suficiente información, ni siquiera en el manual, acerca de los diferentes objetos y hechizos, dejando de esta manera, todo el aprendizaje en manos del jugador.

Como contraposición a lo anterior es muy probable que para principios de Diciembre salga un Patch con soporte para placas con 3Dfx, y que la empresa Microbyte distribuya en nuestro país la versión castellanizada.


Estas dos mujeres Hulines están buscando desesperadamente a la niña desaparecida en el bosque.


En el museo del Daracle encontraremos toda clase de objetos extraños. Muchos de éstos se usan para explicar lo acontecido en The Throne of Chaos.


En la caverna hallaremos la respuesta a las desapariciones en la aldea Huline.

Algunas pistas para los principiantes

En este apartado les damos algunas pequeñas ayudas, para encaminar a quienes por primera vez juegan un RPG, ya que consideramos que Guardians of Destiny es ideal hasta para jugadores novatos.

• El mapa automático, al que podemos acceder en cualquier momento con la tecla "Tab", es imprescindible para saber que zonas nos quedan por explorar. Es conveniente hacerlo con tranquilidad, observando con atención el entorno, ya que la mayoría de los secretos sólo pueden ser descubiertos con paciencia y experiencia. Es muy útil hacer anotaciones en los diferentes sectores del mapa cada vez que encontremos algo inusual, ya que si más adelante existe algún tipo de conexión con lo anotado, podremos identificar rápidamente el lugar.

• Al principio las transformaciones de Luther parecen ocurrir caprichosamente y sin sentido, pero en realidad nos está dando una pista de como resolver determinada situación, por ejemplo transformarse en bestia significa que un objeto pesado puede ser movido o que una pared puede derribarse. Cuando tome forma de lagarto, seguramente en algún lugar cercano habrá una abertura pequeña en la que se podrá introducir.

• Conversar con los personajes es fundamental para conseguir pistas y además para comprender el sentido de nuestra búsqueda.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una de las continuaciones más esperadas, que sigue el estilo del original.
LO QUE SI: Excelente historia. Interface muy intuitiva. Alto nivel de adicción. Gran cantidad de situaciones a resolver. Interacción con los escenarios. Originalidad en la creatividad de los personajes. Buen humor en las conversaciones.
LO QUE NO: Carencia del modo texto. Información incompleta de los diferentes objetos y hechizos. Gráficos un poco antiguos. Cantidad reducida de enemigos.

87%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Kalisto Entertainment / MicroProse*
Internet: *www.darkearth.com*
Requrimientos Mínimos: *Pentium 75, 16 MB Ram, 60 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95, Gráficos SVGA.*



Dark Earth

Kalisto nos propone con esta nueva aventura una visita a las tierras oscuras

Microprose nos presenta esta nueva aventura, realizada por el equipo de Kalisto Entertaiment, que cuenta con un estilo de juego similar al de la saga Alone in the Dark, pero con gráficos 3D de calidad realmente impresionante, y sin necesidad de hacer uso de una placa aceleradora.

Antes que nada, queremos decirles que Dark Earth es mucho más de lo que esperábamos, el universo donde se desarrolla la historia, la variedad de personajes, los puzzles, hacen que se destaque entre los demás. Mejor sigan leyendo la nota, así se enteran de que se trata.

La historia

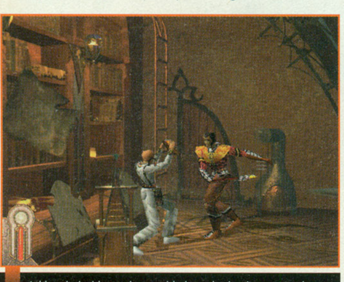
Dark Earth es nuestra Tierra, pero 300 años en el futuro, donde las cosas lucen bastante diferentes a lo que nosotros imaginábamos. Todo comenzó en el siglo XXI, cuando un cometa de considerable tamaño se aproximó demasiado a la órbita terrestre, amenazando toda forma de vida existente.

A pesar de los intentos de los gobiernos del mundo por prevenir la catástrofe, una lluvia de meteoritos arrasó la superficie de nuestro planeta, cambiándolo para siempre. La población fue reducida considerablemente, toneladas de espeso polvo negro se levantaron oscureciendo los cielos, alterando la biósfera y los climas. Todo se volvió oscuridad, la mayoría de las especies vegetales privadas de la energía solar, eran incapaces de realizar la fotosíntesis, provocando una ruptura en la cadena alimenticia, condenando a muerte a otras tantas del reino animal.

Sólo los más aptos sobrevivieron al cataclismo, o aquellos que mutaron para adaptarse a los cambios.

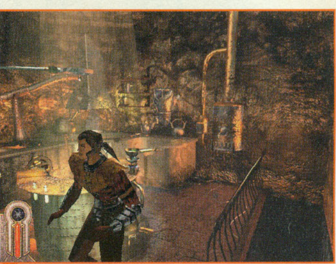
¿Que ha sucedido con los seres humanos? Los pocos sobrevivientes se movilizaban en clanes conocidos como "The Wanderers", que vagaban por la oscuridad sobreponiéndose al fatal e inevitable destino. Poco a poco, las religiones y culturas fueron sucumbiendo en el olvido, y en un mundo tan negro, nada era más preciado que un poco de luz. Esta tal vez fue la principal causa, por la cual se volvió a adorar al sol, como lo habían hecho tantas civilizaciones en nuestro pasado. Lo cierto es que los Wanderers se establecieron en sitios privilegiados, fundando las primeras ciudades conocidas como Stallites, en donde los habitantes gozaban de los beneficios del Padre Sol. Nuevos regímenes sociales se formaron, siendo los Sunseer (los Solares) el de mayor jerarquía, por ser sacerdotes representantes del propio dios Sol.

En ese futuro alternativo, los Guardianes del Sol son la fuerza militar encargada de mantener el órden; los Builders, los responsables de construir y reparar las diferentes edificaciones; los Providers de mantener la economía mediante diferentes actividades; y por último los Scavengers, quienes al ser la clase más baja, para subsistir buscan artefactos en los depósitos de chatarra y los cambian por comida.
Arkhan, personaje central del juego, pertenece al grupo de los Guardianes del Sol, quien luego de proteger a la sacerdotisa suprema en un atentado, es rociado por un atacante con una poción mágica, que le produce una extraña enfermedad. Poco a poco se va transformando en una criatura de las tinieblas, sus seres más cercanos han desaparecido misteriosamente y sus propios compañeros le temen.



Arkhan inducido por la oscuridad que lo domina, ataca al inofensivo Sunseer.

Arkhan inicia una desesperada búsqueda de la cura al mal que lo aflige, y sin querer se entera de secretos prohibidos que pondrán en peligro su propia vida y la de su familia.



La excelente iluminación de los cuartos aumenta considerablemente la calidad de los gráficos.

Los gráficos y el sonido

Es destacable el excelente trabajo que han hecho para darle vida a esta original historia. Los gráficos completamente realizados en 3D, son verdaderamente creativos y cuentan con un nivel de detalle asombroso.

Los fondos son renderizados, con colores suaves y brillos tenues, que al hacer contraste con la luminosidad de los personajes, mantienen una agradable sensación de penumbras.

Cada uno de los cien personajes que encontraremos en el juego tienen un aspecto único, tanto por la forma del cuerpo, los rasgos de las caras o las actitudes, toman características muy particulares y pueden ser ampliamente diferenciados del resto.

El sistema de polígonos texturizados con el que han sido creados, ofrece entre otras ventajas una iluminación dinámica, donde las sombras son proporcionadas con respecto a la perspectiva y tamaño, además no son para nada cuadradas, como es común ver en

otros juegos del estilo.

Para los diferentes modos de desplazamiento, como caminar, subir escaleras, correr y nadar, se han realizado distintas animaciones, y podemos decir sin arrepentirnos que han hecho un trabajo muy profesional, siendo las mismas las mejores vistas en juegos del mismo género. En el caso de agarrar los objetos, las secuencias animadas son diferentes, variando entre cuatro o cinco posibilidades, por ejemplo puede inclinarse y hacer un sutil movimiento con la cabeza, o recorrer la superficie con su mano haciendo algún comentario apropiado.

El ángulo de cámara varia según la ubicación de nuestro personaje, para darnos una mejor vista según las circunstancias. En lo que respecta a lo visual, sinceramente no se le puede pedir más, teniendo en cuenta los bajos requerimientos.

La música es apropiada, a veces algo escasa, pero en los momentos principales aparecerá para darle más emoción a las secuencias. Los efectos de sonido están bien cuidados y siempre presentes en cada una de las acciones de Arkhan, aumentando considerablemente el realismo de las situaciones.

Las voces de los personajes son diferentes, claras, personales y expresivas. ¿Que más se puede pedir? En caso de que no las entiendas podrás leer los diferentes diálogos en la parte inferior de la pantalla.

El juego

Las opciones de control son muy intuitivas, y basta sólo una primera leída al manual para conocerlas en su totalidad. En el inventario se pueden ordenar variedad de objetos, a los que podremos acceder casi inmediatamente cuando llegue el momento de usarlos.

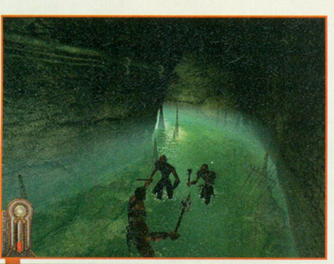
El juego cuenta con un menú en donde podrás volver a revisar cualquiera de las conversaciones que hayas tenido en el transcurso de la aventura, lo que te será de gran utilidad a la hora de atar cabos sueltos y resolver los puzzles. Lo mismo podrás hacer con las animaciones.

Al menú de grabación se accede mediante los símbolos con la imagen del Dios Sol.

Además de la variedad en los diálogos, se pueden obtener diferentes resultados según el estado de ánimo de Arkhan, el cual es seleccionable con una tecla, variando entre los siguientes:

Light Bulb: En este estado Arkhan suele ser razonable, reflexivo, con buenos modales, tomandose el tiempo para contestar cortésmente, y trata siempre de evitar a cualquier precio confrontaciones.

Black Bulb: En este otro, actúa más instintivamente, siendo agresivo, descarado, y hasta ateo, blasfemando contra los Sunseers. Es interesante ver como recorre las pantallas desesperado, abriendo las puertas a golpes, o pateando con rabia algún baúl, al comprender que no lo puede abrir. Cuando un personaje no nos resulta demasiado amigable es mejor tomar esta actitud para obtener mejor resultados, también es útil para revisar con más intensidad las habitaciones.



Para acceder a la guarida de los Konkolites, tendrás que luchar contra algunos de sus miembros.

Red Bulb: Se activa cuando Arkhan está dispuesto a luchar.

El sistema de lucha, a pesar de ser algo básico, y bastante similar al usado en los juegos Esctatica I y II, cuenta con una interface inteligente, que permite numerar las armas y acceder a ellas más fácilmente según nuestra conveniencia. El marcador de energía se recarga con el uso de algunos objetos comestibles, o con el transcurso del tiempo.

Los seis estilos de lucha disponible están compuestos de golpes totalmente diferentes, que nos permiten cambiar la táctica según nuestra selección. Existe además un movimiento especial que se activa con la combinación de tres teclas especificadas en el manual, pero cada vez que se usa, aumenta el grado de oscuridad de Arkhan.



Las tierras oscuras ofrecen un paisaje desolador. Este es el mundo de Arkhan.

Debido a la dificultad del juego, uno de los puntos en contra quizás sea el sistema de grabación, ya que sólo podremos hacer uso del mismo al encontrar en alguna pantalla unos pequeños símbolos con la imagen del dios Sol. Otra de las quejas es que algunos objetos son difíciles de encontrar en los escenarios, además la descripción de los mismos es bastante pobre.

En resumen

Kalisto Entertaiment ha estado trabajando sobre este título por más de tres años, y se puede decir que han aprovechado cada uno de los minutos invertidos en la producción. Está muy bien terminado, con muy pocas falencias. Los gráficos y las animaciones son de lo mejor que he visto en mucho tiempo y requieren poco hardware para su buen funcionamiento. El argumento es sólido, la historia es muy atrapante y sin duda este es el juego que tanto estaban esperando todos los amantes del género de aventuras.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura gráfica completamente en 3D, ambientada en el futuro.

LO QUE SI: Originalidad y creatividad en la historia. Argumento interesante. Excelentes gráficos y animaciones. Sistema de lucha con varios estilos diferentes.

LO QUE NO: Sistema de grabación. Poca información de los objetos.

84%

PROMEDIO 77%

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Virgin Interactive*
Internet: *www.vie.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB Ram, 67 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*

SIMULADORES



Sabre Ace

Un simulador que nos sitúa en la guerra de Korea

Por Miguel García

En una época casi saturada en materia de simuladores sobre aeroplanos del año 2000, Sabre Ace: Conflict Over Korea se destaca tanto por su idea, sus gráficos de próxima generación, múltiples opciones de juego y un buen balance entretenimiento-realismo que dan forma a un programa bastante actractivo.

Opciones de juego

Sabre Ace ofrece varios modos de juego:

• *Career*: Dos campañas, una del bando de los americanos y otra para los rusos. Ambas son lineales (el desempeño en una misión no afecta el desarrollo de las siguientes) y preestablecidas (dentro de una misión los objetivos a completar y la posición de blancos siempre son los mismos).

Lo que quizás funcionaba bien hace dos años, pero hoy en día existiendo en el mercado formas mucho más sofisticadas de simular el campo de batalla es bastante frustrante tener que volar una misión una y otra vez, sobre todo en Sabre Ace, donde los objetivos están generalmente a grandes distancias, los aviones no son muy rápidos, y los procedimientos de vuelo de la época consumen gran cantidad de tiempo. Existe un comando con el que uno puede, una vez en el aire, dirigirse directamente a la zona de ataque pero igual debemos estar dispuestos a jugar varias veces las mismas misiones.

Las campañas se desarrollan cronológicamente en la historia del conflicto sobre Korea, sin demasiada información histórica. Esto se nota dentro del juego más que nada en el tipo de aeroplano que podremos pilotear. Comenzamos con un F 51 Mustang a hélice para las primeras misiones y sólo los más determinados lograrán avanzar lo suficiente para poder volar el rompe-records (para la época, por supuesto) F-86F Sabre.

• *Training*: Disponemos de cuatro vuelos de entrenamiento: Despegue y aterrizaje, navegación, ataque a tierra y combate aire-aire. Estas misiones son una de las partes más interesantes del programa. Un instructor dentro de tu avión te explica (en inglés) de manera clara e inteligente como pilotear el avión de la manera más idónea y como operar los poco intuitivos intrumentos de la cabina. Sorprendentemente la misión de entrenamiento de combate aire-aire es exactamente lo mismo que Custom Flight.

• *Custom Flight*: Misiones personalizadas de combate rápido. Sólo se puede seleccionar tipo, cantidad e inteligencia de enemigos y aliados, realismo en armas y combustible (que pueden ser infinitas), altitud de las nubes y hora del día. Esto limita las posiblilidades y vida útil del programa y, aunque la interface general del programa es estéticamente agradable y muy acorde con la temática del juego, personalmente prefiero interfaces con más opciones, simples y fáciles de utilizar.

• *Aircraft Information*: Guía de aviones, sin demasiada información más que las especificaciones técnicas de cada uno de los modelos aliados o enemigos.

La explicación de las 45 misiones en las cuales se desarrolla el Sabre Ace, son de fácil lectura.



A pesar del humo, que es poco realista, el detalle gráfico es realmente asombroso.

Realismo y Jugabilidad

Sabre Ace cuenta con un modelo de simulación de vuelo no demasiado avanzado. Mientras que la física del programa es lo suficientemente exigente, la sensación de los aviones no es muy creíble, aunque se desempeñan más o menos según sus cualidades y éstas son necesarias de tener en cuenta en combate. Los aeroplanos (sobre todo los propusados a hélice) se sienten un poco livianos y poderosos para lo que eran; esto se hace notable más que nada en el despegue y aterrizaje.

Las cargas de combustible y armamento afectan el desempeño, pero de todas maneras es muy poco creíble que un Mustang cargado con 2 bombas de hierro nesecite sólo unos metros de pista para despegar.

La inteligencia artificial del los aviones volados por el CPU es muy buena. Los enemigos parecen planear sus ataques acorde a las ventajas o desventajas de sus aviones comparados con el de sus contrincantes, y en el nivel de dificultad más alto son lo suficientemente agresivos y usan maniobras bastante complejas, lo que extiende las posibilidades y el entretenimiento del juego. Desafortunadamente los enemigos tienden a dejar pasar demasiadas posibilidades y parecen más interesados en tenerte en su cola y mostrar sus maniobras que en derribarte.

Los aliados no parecen ser tan eficientes tanto en combate aire-aire como atacando a tierra, lo que por un lado es bueno, porque deja más cosas que nosotros



Acá podemos observar nuestro escuadrón compuesto por cuatro jets F86 F Sabre en una formación "V".

podemos destruir; pero no poder contar con apoyo en momentos difíciles o comunicarte con ellos para que te asistan en la destrucción de blancos es un poco frustrante, sobre todo en misiones avazadas. Lo más interesante que tus aliados tienen para ofrecer es la posibilidad de volar en formación, es muy agradable ver un escuadrón de ocho aviones girar en un triángulo.

Las vistas e instrumentos

Uno de los aspectos que más restringe a este programa es el sistema de vistas. Las vistas exteriores consisten de cinco cámaras fijas (los cuatro lados y desde arriba) enfocadas directamente a tu avión, que no sirven para nada más que para apreciar los modelos 3D. Las vistas interiores, compuestas de un "padlock", tampoco cumplen su propósito. Los antinaturales comandos de teclado y los varios ángulos, donde no es posible ver hacia fuera del avión (Blind Spots), interfieren con dos de los principales propósitos del programa: El combate aéreo y la posiblidad de disfrutar los gráficos.

La guía de aviones no posee demasiada información, además de las especificaciones técnicas.

Los paneles de instrumentos, por más agradables que sean, ocupan casi la mitad de la pantalla, y es increíble que no exista una vista en pantalla completa. Es común leer que pilotos de aviones reales sienten que es mucho más realista usar una vista en pantalla completa, por más bien lograda que esté la simulación de la cabina.

Después de jugar un tiempo al Sabre Ace queda claro que la temática del programa fue desarrollada casi solamente a nivel visual, y no para crear una compleja simulación realista intesamente basada en la historia del conflicto en Korea.

El aspecto visual

Sabre Ace está diseñado para utilizar el poder de las tarjetas aceleradoras de 3D (mediante DirectX) y los gráficos son uno de los puntos más fuertes de este programa.

Todos los aviones son increíbles, mapeados con texturas de alta calidad bien aplicadas a modelos 3D, creados con un alto número de polígonos y una atractiva iluminación. Sin duda son uno de los objetos más detallados y bonitos que he visto pasar volando por mi monitor.

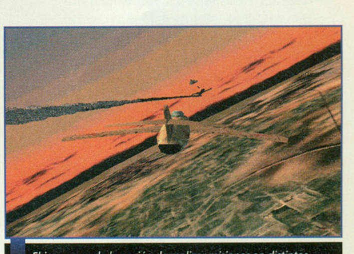
A diferencia de otros engines 3D que se valen casi exclusivamente de texturas para generar el terreno, acercándose más a un efecto "alfombra" que al fotorealismo, el mundo de Sabre Ace tiene elevación. Esto no sólo ayuda a la calidad de imagen, además sirve para enriquecer las posibilidades estratégicas de combate y el realismo del vuelo, sobre todo en los aviones de la época.

Desgraciadamente este engine 3D no es perfecto, y por momentos se hace difícil obviar algunos de sus problemas. Entre otras cosas, en los modelos de los aviones las superficies de control (flaps, timón, elevadores) no están animadas, lo que les da una apariencia un poco estática. En el terreno son muy visibles las uniones entre las texturas, y los objetos terrestres "aparecen" en pantalla de manera un poco brusca. También pareciese que el Z-Buffer (instrucción que se usa para indicar la posiciones en un espacio 3D, e impedir que se sobrepongan o se "vea" a través de objetos sólidos) del programa no funciona muy bien. Existe un botón en la pantalla de configuraciones para activar el "Z-Buffering", pero el impacto en performance es muy grande (inclusive en un equipo PII266 con 3Dfx) y los problemas de imagen no son totalmente solucionados.

Lo más terrible son los efectos de humo. Mientras que a la distancia son bastante creíbles, una vez cerca son totalmente anti-realistas al estar compuestos por formas duras y sin textura, son poco atractivos de ver y le quitan un poco de satisfacción al derribar un enemigo.

En resumen

Sabre Ace es un programa con muchos atractivos, pero con algunos problemas que interfieren directamente con puntos principales de un simulador de vuelo y a veces nos lleva a un alto grado de frustración por la necesidad de tener que repetir algunas misiones. De cualquier manera puede (con la dedicación necesaria) llegar a ser un juego entretenido y duradero, y la originalidad de su temática lo diferencia de la mayoría de los simuladores actualmente en mercado. Además no debemos olvidar que soporta Multiplayer en los modos de Modem, Internet (vía TCP/IP) y Red.



El juego nos da la opción de realizar misiones en distintos horarios, y la luz del cielo teñirá la cabina de nuestro avión.

Para poder disfrutar Sabre Ace de la mejor manera posible les recomiendo por lo menos un equipo Intel Pentium 166 con 32 Megabytes de RAM y una tarjeta aceleradora de 3D compatible DirectX (que es requerida).

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador que ha sorprendido por estar situado en la guerra de Korea, alejándonos un poco de los trillados aviones modernos.

LO QUE SI: Muy buenos gráficos (gracias a la ayuda de las placas aceleradas) y sonido realista. Temática novedosa.

LO QUE NO: Sistemas de vistas restringido. No se puede eliminar la cabina, y jugar en pantalla completa. Física de vuelo similar en todos los aviones.

77%

PROMEDIO **94%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Internet: www.ea.com
Requrimientos Mínimos: Pentium 100, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Windows 95 con DirectX 5.0, 50 MB en el disco rígido, Tarjeta de sonido de 16 bits.



NBA Live 98

EA Sports nos trae la mejor versión de NBA Live en mucho tiempo

La cuenta regresiva llega a su fin y tu equipo está a un punto de diferencia, tu tarea es tomar la pelota y encestar por lo menos un doble en esta loca carrera contra el tiempo... Básquet. Algunos piensan que es el mejor deporte del mundo, y para ellos, Electronic Arts Sports ha desarrollado NBA Live '98, una obra maestra en su género.

NBA Live en su edición 98 ofrece un nuevo set de opciones que lanza al programa a una liga superior. Destacándose el total control sobre los jugadores que poseemos en la cancha, contando con la habilidad de poder configurar teclas específicas para pasar la pelota a cualquier otro jugador en el campo, realizar dribblings (cambiar la pelota de mano mediante el pique) y diferentes tipos de volcadas que ahora pueden ser controladas en plenitud, un aspecto en el que NBA Live '98 supera totalmente a los demás juegos de básquet.

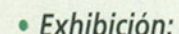
Aparte de los modos de juego tradicionales, se incluyen las opciones de:



La repetición de las mejores jugadas en cámara lenta es realmente espectacular, pero después de un tiempo aburre.

Campeonato de triples (3 point shoot out), un módulo de manager, una inteligencia artificial mejorada, y comentarios jugada a jugada por Verne Lundquist de TNT Sports, un conocido comentarista de la cadena de televisión que posee los derechos televisivos de la transmisión de la NBA.

Luego de una increíble introducción, llegamos al menú principal, completamente rediseñado con una variada cantidad de opciones para seleccionar. Este está dividido en cuatro secciones. La primera es el modo de juego, que nos permite elegir el tipo de partido que deseamos jugar. Estos son: Exhibición, campeonato, playoffs, general manager, campeonato de triples y multiplayer.



• *Exhibición:*
Nos permite seleccionar básicamente dos equipos y jugar de inmediato.

• *Campeonato:*
Simula una campaña completa de NBA en su integridad, pudiendo elegir que la longitud de la misma sea entre 28 y 56 partidos, o lo que dura una temporada normal, 82 encuentros. En la pantalla principal de control podremos ver nuestro posicionamiento en la tabla, partidos simulados, estadísticas, equipos, y revisar a los lesionados de nuestras filas. Una vez realizadas las selecciones necesarias, podremos empezar a jugar los partidos, o dejar a la computadora que simule los encuentros (en los que matemáticamente calcula calidad de los equipos, habilidad de los jugadores, posibilidades y un factor suerte) para evitar tener que jugar todos los partidos. Esto también se puede usar como estrategia para pasar en forma rápida a los Playoffs y tratar de ganar a pulso el campeonato.

Promediando el torneo, deberemos intervenir en un partido All Star (juego de las estrellas), en el que los jugadores seleccionados mediante la votación de la gente, juegan un duelo de titanes.



Al comienzo de cada encuentro, un panel nos mostrará las fotos digitalizadas de los integrantes de los equipo.

• *Playoffs:*
En este modo encontramos cuatro modalidades de juego, cada una hace variar la cantidad de partidos a jugar en cada turno de los Playoffs.

Según nuestra elección, deberemos jugar desde un partido por ronda en el modo más rápido o hasta siete partidos por ronda en el más extenso.

En síntesis, el modo Playoffs se desarrolla en forma similar al campeonato, pudiendo participar de los partidos de tu equipo, mientras que la computadora simula los restantes. Si ganamos la ronda, continuaremos participando del torneo hasta alcanzar el final del campeonato y si perdemos, volveremos al menú principal donde comenzaremos desde el principio. Al término de los Playoffs podremos ver una agradable secuencia, como felicitación por tanto esfuerzo.

• *General Manager (GM):*
Es una de las mejoras más significativas de NBA Live '98.

En este modo tenemos un completo control del juego en todos sus aspectos, podemos crear una liga y jugar a través de ella, teniendo el control absoluto sobre los equipos que la integran y por lo tanto que compiten. Pudiendo formar, si nos interesa, una que conste como mínimo de cuatro equipos. Lo más interesante de esta opción, es el hecho de poder controlar más de un equipo a la vez como manager y jugador.

• *Campeonato de triples:*
En éste podemos elegir diferentes

jugadores entre todos los equipos que componen las diferentes ligas y enfrentarlos en esta competencia de habilidad contra reloj. Consiste en encestar en un minuto la mayor cantidad de pelotas posibles, situadas en cinco contenedores alrededor de la línea de los tres puntos. Cuatro pelotas son de un mismo color, que al encestarlas equivalen a un punto en nuestro marcador, y una, la última de cada contenedor, es blanca y negra, y equivale a dos puntos. Lo que hace realmente difícil a esta prueba es el hecho de contar con muy poco tiempo para realizarla. Al final del evento el jugador que sume más puntos gana.

Siguiendo con el menú, en éste se pueden establecer las reglas y por ende el realismo y dificultad deseado durante los encuentros, los que se controlan mediante el estilo de juego elegido, sea Arcade, Simulación o Custom Mode.



Los gráficos aún sin aceleración 3D (como en estas fotos) son sinceramente espectaculares.

- ***Arcade:***

En esta modalidad los jugadores nunca se cansan, dándonos un partido ágil en todo momento.

- ***Simulación:***

Los jugadores se fatigan, lesionan y cometen faltas, siendo indispensable utilizar una estrategia eficaz en el uso de los jugadores suplentes.

- ***Custom Mode:***

Para configurar un estilo de juego ajustado a tu nivel de experiencia.

Además de las reglas de juego, hay niveles de habilidad para los jugadores, que van desde Rookie a Superstar; éstos nos ofrecen la posibilidad de irnos adaptando a como jugar sin ser eliminados fácilmente por la computadora.

Bajo el nivel Rookie ganar es sencillo, pudiendo "robar" la pelota frecuentemente, hacer volcadas asombrosas con facilidad y maniobrar por la cancha sin dificultad. Bajo el nivel más difícil, Superstar, es complicado quitarles la pelota a los adversarios, que no se dejan marcar con frecuencia y si no practicamos bastante previamente en un nivel más fácil, la computadora nos llevará de paseo.

Los gráficos

Asombrosos. Esta es la mejor palabra para definir los gráficos en su versión 3Dfx. Es increíble como pese a su excelente calidad gráfica, mantiene una alta velocidad mientras jugamos.

Luego de haber incluído caracteres poligonales en su anterior entrega, se ven aún más realistas con el agregado de las caras digitalizadas a sus alter egos electrónicos.

A diferencia de NHL Hockey '98, donde los rostros estan aplicados en cabezas poligonales genéricas, NBA Live '98 adapta perfectamente las caras de los jugadores en cabezas modeladas de acuerdo a cada jugador, dándole al juego un aspecto muy real.

Con la ayuda de las placas 3Dfx, EA Sports ha aplicado efectos impresionantes al campo de juego, destacándose sobre todo el brillo y las sombras que se ven en el piso de la cancha. Sin la aceleración, también se cuenta con detalles de diversos tipos pero no con el nivel de calidad tan realista que brinda la norma 3Dfx.

Es increíble la sensación de controlar a nuestro jugador y ver reflejado en el piso, de manera perfecta el rebote de la pelota, como gira mientras pica y la rotación sobre sí misma en el aire. Todo esto sin afectar en lo más mínimo la cantidad de cuadros por segundo a la que se desarrolla el juego.



La calidad con la que están reproducidas el clima de la NBA y las características de los jugadores son increíbles.

Como podemos apreciar por las fotos, el aspecto gráfico del juego está cuidado hasta el último detalle, empezando por la introducción realmente asombrosa y quizás la mejor en la historia de los juegos de EA Sports. La interface y los menúes tienen una delicada terminación, que es ya un clásico en la saga de NBA Live. Los detalles aplicados a la cancha de juego, como por ejemplo los carteles de promoción rotando y reflejándose a la perfección en el piso de la cancha, las tribunas colmadas, reaccionando dinámicamente a los acontecimientos del partido, haciendo olas o levantándose cuando su equipo encesta.

Hay demasiadas mejoras en el aspecto gráfico como para enumerarlas a lo largo de esta nota, pero para dejarlo en claro, tanto en su versión acelerada para 3Dfx, como en su versión normal, NBA Live 98 se ve estupendo.



Con sólo apretar la tecla ESC en cualquier momento accedemos al menú de opciones y al tablero de puntaje.

La interface

La interface es clara y concisa, como la de todos los productos de la serie, permitiéndonos manejarnos con facilidad a través de los menúes de transición, para rápidamente llegar a tener configurado el estilo de juego deseado. Para este año se ha diseñado una interface de tipo electrónica, donde debemos efectuar selecciones en las pantallas y luego avanzar hacia el siguiente menú presionando un botón verde o retroceder pulsando uno rojo.

Si hay algo que este programa permite en plenitud, es configurarlo a gusto del jugador, prácticamente todo lo que uno desee modificar se encuentra disponible.

La jugabilidad

Con la amplia gama de movimientos

nuevos antes mencionados, el control del juego se vuelve preciso. Hay suficientes niveles de dificultad como para que el desafío perdure un buen tiempo, pero con esa inevitable pizca de frustración cuando perdemos ante un adversario poderoso.



Salvo pequeños defectos en la inteligencia artificial, NBA Live 98 es sin duda el juego de básquet perfecto.

Dependiendo del nivel de dificultad seleccionado, el programa determina la velocidad a la que se mueven los jugadores en la cancha. Si no aprendés a controlar los nuevos movimientos de los jugadores y empezás a jugar en los niveles más altos de dificultad, tu adversario te apabullará.

También incrementa su calidad la implementación de joysticks de hasta 8 botones, lo que permite el control del juego sin necesidad de recordar complicadas configuraciones de teclado.

A esto debemos adicionar el excelente módulo de campeonato de triples, un test de reflejos y precisión, difícil pero divertidísimo a la hora de jugarlo.

El único factor negativo es el replay instantáneo, que repite jugadas en cámara lenta e interrumpe la agilidad a la que se desarrolla el partido. Este se vuelve tedioso al poco tiempo de estar jugando y tendrás que deshabilitarlo desde el menú principal. En definitiva NBA Live '98 te ofrece un juego de básquet altamente entretenido, pero sin salirse de su línea habitual de realismo.

El sonido

EA Sports optó por llevar a cabo el apartado de sonido de la manera más realista posible. Mientras recorremos los diferentes menúes, los sonidos electrónicos son de primera calidad. Una vez en el campo de juego, la ambientación sonora será similar a la de un televisor encendido en ESPN. Los efectos de las fricciones de las zapatillas contra el piso, cuando se rompe el tablero y el de la pelota al entrar en la canasta, por ejemplo, están realizados a la perfección.

NBA Live '98 incluye relato jugada a jugada, el cual se realizó correctamente.

La voz digitalizada de Verne suena de forma estupenda y es asombrosa la sincronización de los sonidos y de las voces con lo que acontece en la pantalla.

La música

Continuando con su actitud de producir títulos de una calidad excelente a todo nivel, EA Sports produjo una banda sonora a la altura de las circunstancias, siendo la musicalización tanto de la introducción, como la del juego, de una calidad sobresaliente. Con toda la ambición puesta en crear un gran juego, es reconfortante ver el empeño puesto en una banda sonora acorde al producto.

La inteligencia artificial

Esta es quizás la sección más importante cuando llega el momento de juzgar que tan buena es la calidad de NBA Live '98. Aunque tenga excelentes gráficos e interface intuitiva, si la inteligencia artificial no hubiera mejorado respecto de su version '97, todo el empeño se habría echado a perder. Mientras jugamos los diferentes niveles de dificultad, es notable el cambio del comportamiento de la computadora. Aún en el nivel más fácil, el jugador base tiene un nivel de conciencia permanente de donde se encuentra un jugador abierto y es un alivio ver que perdiendo, la computadora no sólo busca lanzamientos de 3 puntos sino que al más mínimo descuido nuestro, al dejar un jugador sin marcar, no duda en hacer un pase y encestar para dar vuelta el partido.

Pero inclusive en el nivel más difícil podemos correr y correr hasta encontrar un hueco por donde escabullirnos y encestar, o muchas veces penetrando en la zona pintada por medio de faltas no cobradas y convirtiéndo.

Pese a estos pequeños detalles NBA Live '98 es un gran desafío.

En resumen

Simplemente no hay hasta la fecha un juego de basquet superior a NBA Live '98.

No sólo gráficamente, sino que a nivel simulación elimina totalmente a la competencia.

Los diferentes aspectos del juego desde jugabilidad a interface, poseen un alto grado de calidad. Pero lo que realmente sobresale, es el control que tenemos sobre todos los jugadores de nuestro equipo. Poseemos la habilidad de pasarle la pelota a cualquier jugador en todo momento, realizar movimientos especiales como 'pase baseball' o simular un lanzamiento para hacer una asistencia. A medida que vamos interiorizándonos más en el juego, aprenderemos a realizar cada vez movimientos más complejos, como lanzar la pelota a un jugador despejado y en el aire cambiar de jugador y encestar.

Salvo por los pequeños defectos antes mencionados en la inteligencia artificial,

NBA Live '98 es un gran juego. Es reconfortante ver como EA Sports se empeña en mejorar (generalmente) su línea de productos para mantenerse siempre en la cumbre. Con la inclusión de soporte para placas 3Dfx en toda su línea de este año, acrecentó la ventaja sobre la competencia. Si tenés interés aunque sea en lo más mínimo por este deporte, no lo dudés, NBA Live '98 es el simulador de basquet por excelencia.



Otra de las mejoras significativas, es la inclusión del campeonato de triples, realizado de forma sorprendente.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor juego de básquet en su versión más completa a la fecha.

LO QUE SI: Gráficos. Sonido. Música. Realismo. El campeonato de triples. La personalidad de los jugadores. La jugabilidad. La interface.

LO QUE NO: Pequeños errores en la inteligencia artificial. Requerimientos de hardware un poco elevados para el correcto funcionamiento sin aceleracion 3D.

94%

CALIDAD GRÁFICA DE OTRO PLANETA











DIAMOND 3Dfx

MONSTER 3D

Ha llegado para volar tu PC con una perfomance que supera a los arcades. La Monster 3D se agrega a tu placa 2D, transformando tu simple computadora en una monstruosa máquina de juegos. Todo por un precio que te va a volar la cabeza. ¿Por qué conformarte con gráficos ordinarios si podés tener una calidad que no es de este planeta?



Conseguila en Argentina al mejor precio en:

VUDU STORE **674-1820**



* Precio final IVA incluido.



DVD-ROM

El futuro del CD-ROM ya está entre nosotros

Cuando a principios de este año corría la noticia de un nuevo sistema llamado DVD, que reemplazaría gradualmente a nuestros CD, la respuesta de los usuarios de PC fue dividida: No sabíamos si reír o llorar. Por un lado nos entusiasmaba poder contar con todas las ventajas tecnológicas que el nuevo formato nos iba a otorgar, por el otro deberíamos ir pensando en dejar nuestro flamante drive de 24x en nuestra PC como un costoso reproductor de CD.

Probablemente todos tengamos muchas dudas acerca del DVD que iremos tratando de develar en el transcurso de la nota, con un informe sobre la tecnología en sí, y luego tres breves reportes sobre las primeras unidades que están disponibles en el mercado.

¿Qué es el DVD?

DVD originalmente significaba "Digital Video Disc" (Disco de Video Digital), pero ahora se lo conoce como "Digital Versatile Disc" (Disco Digital Versátil) ya que con el mismo podemos almacenar datos o video. El DVD es un formato basado en el compact disc, tiene 5 pulgadas de diámetro y puede contener 2 capas por lado, lo que significa que cambiando el foco del láser que lee el disco de una manera muy sutil, una capa que esté debajo de la capa en la superficie puede ser leída. Esto ha incrementado la capacidad de almacenaje, especialmente si consideramos que los DVD pueden ser simple o doble faz. Se pueden guardar 133 minutos de video en una capa, como también 8 tracks de audio, incluyendo un track en Dolby Digital, y 32 seteos para los subtítulos. También el DVD nos da la opción de ángulos de cámara que pueden ser almacenados en el disco para que el usuario luego pueda modificar a su antojo, ratings de calificación de las películas (Aptas para todo público, prohibídas para menores de 18 años) y modo de visualización en nuestras pantallas.

¿Qué es lo bueno acerca de todo esto?

Los beneficios principales son su excelente definición y calidad del sonido. El video usa una compresión de datos llamada MPEG-2, que nos da mejor imagen que la de los convencionales cassettes de video, y hasta supera a los LaserDisc. El sonido puede ser Dolby Digital, Musicam o ambos, y éstos pueden ser mezclados en Dolby Surround para asegurarnos la idea de sonido posicional. Además de todo esto, contamos con todos los beneficios del CD, como el acceso instantáneo a diferentes partes y la durabilidad -no importa cuantas veces usemos un DVD, la calidad será siempre la misma-.

Agreguemos a todo esto la opción de múltiples ángulos de cámara, ratings de calificación, modos de visualización en nuestras pantallas (pan & scan o widescreen) y tenemos el sueño dorado de todo amante del cine.

¿Hay algún punto en contra de esta nueva tecnología?

Por el momento el DVD no es grabable. Esto significa que no puede reemplazar a las videos -aún-. Sony ya ha propuesto las especificaciones para una grabadora de DVD que permitiría 5.5 horas de calidad de video y audio DVD. Esto de todas maneras no estará disponible hasta el año 2000. Otro punto en contra es la falta de títulos. Compañías como Columbia-Tristar y Warner han puesto varios DVD a la venta, pero no hay mucho para elegir por el momento.

¿Qué pasa con el DVD-ROM?

El DVD-ROM es la versión de los DVD para las computadoras, y han sido designados para reemplazar al CD-ROM. Tiene la misma capacidad que del DVD-Video, lo que le da una cantidad de almacenaje infinitamente superior con respecto a los CD tradicionales. Varios kits de DVD ya están a la venta, y sus precios en Argentina oscilan en los 800 dólares. Estos incluyen un lector y placa decodificadora MPEG-2, que nos permite ver los videos en nuestros monitores o TV, gracias a un cable que transforma la señal a video compuesto. La placa MPEG-2 permite a los usuarios de PC librar de la tarea al procesador, que debería ser un Pentium II si no contamos con la placa decodificadora, y aún así deberemos esperar



Westwood ha prometido lanzar en DVD versiones masterizadas de su línea estratégica Command & Conquer

la pérdida de algunos cuadros en la descompresión por software. O sea que es muy recomendable comprar cualquier kit que las incluya.

El DVD-ROM nos coloca frente a toda una nueva gama de posibilidades en lo que a computación se refiere. La capacidad de los DVD es, en el peor de los casos, de 4.7 Gigabytes, pero los fans de PC sueñan con poder contar con toda la cantidad de almacenaje máxima disponible: 17 Gigabytes.

¿Cuál sería el uso inmediato de toda esta gigantesca cantidad de Bytes? Entretenimiento, por supuesto -en videos de pantalla completa, con calidad de LaserDisc, que están siendo masterizadas al DVD por todas las grandes compañías de Hollywood, y algunas del Software-.

Los DVD-ROM contienen información para tu computadora, como juegos, utilitarios y enciclopedias por nombrar algunos ejemplos, mientras que los DVD Video Disc almacenan en su interior sólo películas -una diferencia comparable a los CD-ROM y los CD de Audio-.

CREATIVE PC-DVD



El kit de Creative Labs fue el primero que se puso a la venta en los Estados Unidos, así que no nos sorprende el hecho de que tiene una de las performances más pobres, tanto en calidad de imagen como en software de soporte.

Como los otros productos, el PC-DVD tiene el aspecto de un CD-ROM ordinario, pero con el adicional de una tarjeta decodificadora MPEG-2. El PC-DVD utiliza la técnica de chroma-key para supersposición de video (es escencialmente el mismo proceso de una pantalla azul que se utiliza en cine y TV). Para poder utilizarlo, se debe conectar la tarjeta de video existente a la MPEG-2, y ésta al monitor.

El CD-ROM se instala a la PC a través de una interface EIDE del motherboard, y por un cable externo a la tarjeta de sonido. Una simple instalación de rutina setea el PC-DVD como un nuevo drive para Windows 95.

La calidad de imagen es inferior a las de los otros drives, una falla que se puede atribuir al decodificador MPEG-2 de Creative. Por el otro lado, el sonido Dolby AC-3 es espectacular, pero como mostraron los kits de Hi-Val y Diamond, la calidad de imagen puede ser casi perfecta cuando ejecutamos una película bien masterizada.

Los test de transferencia del PC-DVD fueron considerablemente inferiores que los de los otros dos drives: 756k por segundo en su función de CD-ROM, y 1154k por segundo como DVD-ROM. De todas formas, como todos los video DVD se ejecutan a la misma velocidad, las variaciones de acceso y transferencia serán importantes en el caso de las aplicaciones de software.

La segunda generación de Creative, el PC-DVD Encore, será el primer DVD de 2x, doblando en velocidad a la competencia. Creative además promete que el Encore ofrece mejor calidad de imagen, performance de CD-ROM equivalente a 20x, la capacidad de leer discos CD-R, y salidas simultáneas hacia el monitor y la TV.

DIAMOND MAXIMUM DVD KIT



Diamond Maximum DVD ofrece una gran calidad de imágen por un precio razonable. El kit incluye una tarjeta MPEG-2, la cual posee una salida para Super VHS, que nos permite conectar el DVD a nuestra televisión. El único problema es que aún en pantalla completa, el video permanece en una ventana, lo que a veces resulta algo molesto.

Al igual que los otros dos kits, la instalación es un poco más complicada que la de un CD-ROM común. Como el Creative PC-DVD, el Maximum DVD usa la técnica de chroma-key para superposición de video, por lo que se debe instalar de la misma forma.

Diamond ofrece varios títulos en el paquete (los juegos en DVD Silent Steel, Wing Commander IV y Spycraft; la Enciclopedia Electrónica y algunas demostraciones de películas y videos de Warner).

Además ofrece una salida de Súper VHS, más un cable para convertir la señal a video compuesto, así se puede enviar video del DVD a la televisión en vez de al monitor. Esto significa que podemos mirar títulos DVD en pantalla grande con excelente calidad de sonido -siempre que tengamos todo en la misma habitación, por supuesto-.

La transferencia del Maximum es similar al del Hi-Val: 1542k por segundo en su función de CD-ROM y 1252k por segundo como DVD-ROM. La calidad de video es casi idéntica, pero el Hi-Val tiene un video que no pierde ningún cuadro, más cantidad de títulos, mejor documentación y una conección sin cables para la televisión. En comparación, el kit de Maximum DVD obtiene el segundo lugar.

HI-VAL DVD

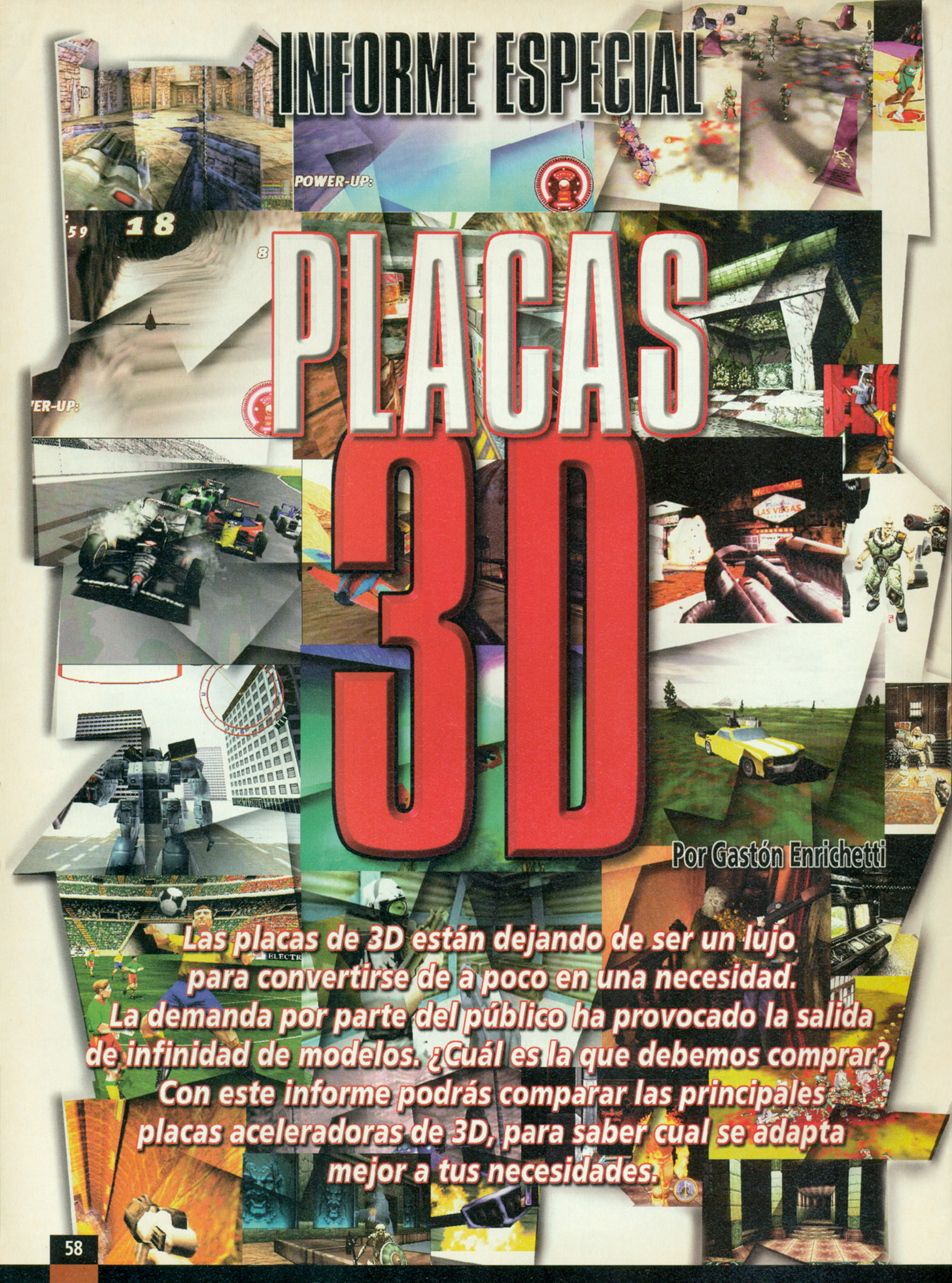


Hi-Val sabe como convencer al comprador con todos los extras que ofrece. Además del drive de DVD, la tarjeta decodificadora de MPEG-2 y el software de control, Hi-Val incluye seis títulos de DVD y un maravilloso sistema sin cables que nos permite ver las películas de la PC directamente en nuestro televisor, aún cuando ésta se encuentre en otro cuarto. Sabiendo que el precio del kit puede parecer un poco alto para algunos, existe una opción del mismo sin capacidad remota por unos cientos de dólares menos.

La instalación es prácticamente igual que instalar un CD-ROM ordinario. Hi-Val utiliza DirectDraw en lugar del método chroma key, por lo cual no necesita cables externos, sólo hay que conectar la placa a un slot PCI.

El arma secreta de Hi-Val es un transmisor sin cables que envía la señal del DVD a una televisión hasta un máximo de 90 metros de distancia y separada hasta por 5 paredes, con el que podremos ver DVD gracias a un control remoto que posee.

La perfomance es similar a la del kit de Diamond: 1542k por segundo en modo CD-ROM y 1267k por segundo como DVD. En síntesis, una excelente compra para quien esté dispuesto a pagar el precio.



PLACAS 3D

Por Gastón Enrichetti

Las placas de 3D están dejando de ser un lujo para convertirse de a poco en una necesidad. La demanda por parte del público ha provocado la salida de infinidad de modelos. ¿Cuál es la que debemos comprar? Con este informe podrás comparar las principales placas aceleradoras de 3D, para saber cual se adapta mejor a tus necesidades.

Apocalypse 3DX



Esta placa posee el chip PowerVR, que fue diseñado en una etapa anterior a la existencia del Direct3D, lo que hizo que NEC tuviera algunos problemas con los drivers, pero finalmente lograron corregir este inconveniente y distribuyeron los mismos. Así y todo este interesante chip todavía sigue siendo un enigma.

El panel de control del PowerVR, por ejemplo, tiene varios seteos que confundirían a un usuario neófito, por supuesto que no tenés que andar configurándolos constantemente, pero cuando lo tengas que hacer....

En los testeos realizados, Flight Simulator 98 no corrió muy bien, Terramark fue aceptable y Moto Racer corrió bastante rápido. Algunos juegos con Direct3D, como MDK, corrieron realmente bien, mientras que otros no soportaron los mismos efectos (transparencia, por ejemplo).

Las buenas noticias para los fans del PowerVR es la apariencia del GL Quake, con esta placa corrió a unos muy respetables 27.4fps, casi tan rápido como corre en una placa dedicada a 3Dfx (Diamond Monster), y mejor aún que en las placas con el chip Voodoo Rush. La calidad de la imagen no era igual a la de 3Dfx pero estaba muy cerca.

El PowerVR tiene una arquitectura muy interesante, con una gran potencia a un costo relativamente bajo ($149 en USA).

NEC anunció recientemente que tenía 25 millones de dólares para invertir en el diseño de juegos que soporten el chip PowerVR. Esperamos que los drivers de Direct3D también mejoren con el tiempo.

www.videologic.com

ATI Xpert@Play

Esta placa tiene una versión mejorada del chip Rage II, llamado Rage Pro. Este es mucho más rápido en 3D que su antecesor, incluso con los nuevos drivers.

El chip Rage Pro, tiene algunos rasgos interesantes, como el verdadero soporte 2X para AGP. Las pruebas están en los números: corriendo el WinBench 3D, la versión beta AGP de la Xpert@Play fue 8 veces más rápida que la versión PCI.

ATI ha unido a la placa el acelerador VESA 2.0, lo que hace mucho más rápido los gráficos SVGA en DOS.

www.atitech.com

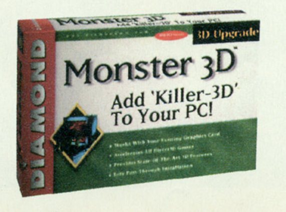


Diamond Monster 3D

La Diamond Monster 3D, incorpora el chip Voodoo Graphics y 4 MB de memoria. Esta es una placa dedicada exclusivamente a 3D, lo que la hace mucho más rápida que la Hercules Stingray 128/3D o la Intergraph Intense 3D Voodoo, en juegos con 3Dfx. En nuestros testeos, el GL Quake TimeDemo1 corrió a 30fps (cuadros por segundo).

Las principales características de la Monster 3D son: modulación de texturas, corrección de perspectiva en el mapeo de las texturas, buffer Z, mapeado MIP del nivel de detalles, filtro de texturas avanzado y bi-linear, anti-aliasing, texturas animadas, sombreado Goraud y efectos alfa por pixel. Todos estos aplicados a juegos como el Quake, lo hacen realmente asombroso.

www.diamondmm.com



Intergraph Intense 3D Voodoo



Intergraph dio a conocer el invierno pasado la placa Intense 3D 100, una tarjeta económica que usa el chip Rendition Vérité V1000. La nueva Intense 3D Voodoo, viene con el chip Voodoo Rush, esta tarjeta no es tan rápida como la Hercules Stingray 128, pero es menos costosa, sólo $229 (USA) con 6MB, y viene con varios juegos, entre los que se incluyen el Turok y la versión especial para 3Dfx del AH-64 Longbow.

Como la Stingray, la Intense 3D Voodoo depende del chip AT3D para 2D.

Al igual que la Stingray 128/3D, en el GL Quake TimeDemo1 los fps (cuadros por segundo) fueron bajos comparados con una placa dedicada únicamente a 3Dfx, como la Diamond Monster.

www.intergraph.com/ics

Matrox Mystique



Esta placa posee el chip MGA 1064SG. Este le proporciona aceleración VGA en DOS a partir de un motor de 32 bits, aceleración en Windows 95 bajo DirectDraw y Direct 3D, y la compatibilidad MPEG para la reproducción de video, así como un modo estándar en 3D que soporta mapeado de texturas, corrección de perspectiva, sombreado Gourand, transparencias, y buffer Z, mediante hardware.

Viene con 2MB (expandible a 4MB) de

memoria SGRAM, que es más rápida que la memoria VRAM convencional, con un RAMDAC de 170 MHz, lo que elimina el parpadeo en casi cualquier monitor.

En definitiva, nos encontramos ante una placa que cubre casi todas las necesidades de hoy en día (gráficos en 2D, 3D, DOS, MPEG).

www.matrox.com

Stingray 128 3D/TV



Luego de un intento fallido como ha sido la placa Stingray 128 3D original, Hercules ha revisado el diseño de la misma y arregló la mayoría de los problemas, sobre todo la memoria, ahora con 8MB, y con el agregado de una salida para TV.

La nueva Stingray 128 está basada en el chip 3Dfx Voodoo Rush para 3D, y el AT3D para 2D, que es bastante rápido. En los testeos realizados bajo Direct3D los juegos corrieron muy bien, con la alta calidad de imagen que usualmente está asociada a la tecnología 3Dfx. En Windows 95 (2D) no fue lo que realmente esperábamos, pero bajo DOS, en VGA y SVGA, los gráficos fueron respetables.

La única rareza en la performance fue el GL Quake en los TimeDemo test. La Stingray sólo reportó 20fps (Cuadros por segundo), en cambio las placas aceleradas dedicadas únicamente a 3Dfx llegan a un promedio de 30fps corriendo el GL Quake. En teoría, una placa con 8MB podrá ejecutar el GL Quake a 800x600, pero para que corra aceptablemente a esta resolución, se necesita una Pentium II.

Otro nuevo agregado de la Hercules es el VESA 2.0.

En resúmen la Stingray 128 3D/TV es una buena tarjeta para cualquier jugador de PC.

www.hercules.com

AGP vs PCI

El AGP promete ser mucho más rápido que el PCI (entre 2 y 4 veces).

Este es el mayor cambio en lo que a gráficos de PC se refiere, desde la introducción del Local Bus, hace ya cuatro años.

¿Por qué necesitamos esta nueva arquitectura ? Por tres razones: juegos, juegos y más juegos.

Los juegos que actualmente usan gráficos en 3D, ya están necesitando una nueva arquitectura.

El PCI, con un bus de 32 bits corriendo a 33 MHz, entrega un ancho de banda de 132MB/seg.

EL AGP con una velocidad de bus de 66MHz, duplica el ancho de banda a 264MB/seg. Algunas compañías como ATI por ejemplo, han implementado el AGP 2X, con un ancho de banda de 528MB/seg, lo que cuadruplica al PCI.

Si estás considerando la posibilidad de comprar una PC con AGP, asegurate de que la placa de video venga en un slot AGP, no incluída en el motherboard, esto facilitará un futuro upgrade.

CHIP	FABRICANTE	DISPONIBLE EN
Voodoo Rush	3Dfx	Hercules Stingray 128/3D, Intergraph Intense 3D Voodoo
Voodoo Graphics	3Dfx	Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D
Verite V1000	Rendition	Creative Labs 3D Blaster, Intergraph Intense 3D 100
PowerVR	NEC	VideoLogic Apocalypse 3D
3D Rage Pro	ATI	ATI XPERT@Play
3D Rage II	ATI	ATI PC2TV, All-in-Wonder
3D Rage	ATI	ATI 3D Xpression
Matrox MGA-1164SG	Matrox	Mystique 220
Matrox MGA-1064SG	Matrox	Mystique
ViRGE series	S3	Docenas de placas
Cirrus Logic	Laguna 3D	Creative Labs Graphics Blaster 3D

Ficha Técnica
Compañia: Creative Labs
Internet: www.soundblaster.com
Precio: $ 210 (USA) $290 (Argentina.
Puntos de Venta: Compu Compras, Compumundo, Musimundo.

Sound Blaster AWE 64 Gold



Creative Labs nos sorprende una vez más con una placa de sonido que demuestra su liderazgo en materia de audio

Creative Labs ha estado aventurándose el año pasado en nuevos territorios con bastante éxito, con placas de video 2D y 3D, módems, y parlantes. Con la AWE64 Gold retornan a sus raíces en materia de audio, esta vez con una tarjeta de sonido que tiene mejoras significativas, si la comparamos con su predecesora, la AWE32.

Estas mejoras incluyen un MIDI mucho más claro y realista; salida de audio digital S/PDIF (Sony/ Philips Digital Interface Format); audio posicional 3D acelerado; y fichas Jacks RCA doradas para eliminar casi por completo el ruido, lo que hace que conectar la AWE64 a tu equipo de audio sea una tarea más sencilla.

Creative también tiene otra versión de esta tarjeta llamada AWE64 Value, que es más barata que la Gold. La AWE64 Value tiene 512KB de RAM (la Gold tiene 4MB), posee un amplificador de 4-Watt para parlantes no amplificados, pero no tiene los conectores dorados RCA, ni el rendimiento de audio digital S/PDIF de la Gold. Aunque esta última es un poco más cara, y tiene algunos rasgos que los jugadores nunca van usar, vale la pena gastar unos pesos más por su set mejorado de MIDI, y su sonido más limpio.

¿Qué significa AWE64?

El 64 en el nombre de AWE64 Gold viene de la cantidad de notas polifónicas de esta tarjeta (el número de notas que el sintetizador AWE puede tocar simultáneamente). La AWE64 tiene básicamente el mismo sintetizador que la AWE32, el EMU8000, que ha mejorado mucho con los nuevos patchs, pero que contiene la misma ROM de 1 MB que su predecesora. La modificación de la ROM a 2 MB o 4 MB hubiera sido interesante. Para ganar estas 32 voces extras, la AWE64 usa el software de Creative basado en el sintetizador WaveSynth/WG.

Tanto la AWE64 Gold como la AWE32 soportan tecnología SoundFont (disponibles en el CD-ROM de la placa, o por internet en el web de Creative Labs). En el caso de la placa que estamos analizando, 4 MB están incluídos en la misma, expandibles a 28 MB por medio de una tarjeta propietaria de Creative.

La instalación

Las instalaciones de las tarjetas de sonido solían ser un castigo, pero AWE64's PnP ha hecho que éstas sean mucho más sencillas. La PC en que fue testeada detectó la tarjeta en el inicio de Windows 95, nos pidió el CD-ROM con los drivers, y luego de indicarle el lugar donde estaban, fueron instalados rápidamente y la placa funcionó perfectamente, después de reiniciar la PC.

Para el uso en DOS, la utilidad del Mánager de Configuración de Creative Labs (CTCM) se carga en el AUTOEXEC.BAT. El CTCM obtiene los seteos de recursos del I/O y escribe una línea setblaster que los programas de DOS leen para saber que tarjeta poseemos. El CTCM no ocupa memoria (una mejoría con respecto a la AWE32). La documentación es muy completa y guiará al usuario para resolver cualquier problema que se le presente.

Algunas tarjetas de Creative en el pasado tenían el problema de poseer bastante ruido, la AWE64 Gold tiene en cambio un sonido mucho más claro y limpio. Cuando subimos el volumen de los parlantes y ajustamos los seteos del mixer, no hubo ruidos ni soplido, aún poniéndolos al máximo.

En las pruebas sobre juegos de DOS, la placa siempre fue reconocida por éstos, y el audio fue claro. En Windows 95 probamos tres juegos con DirectX, y se comportó de igual manera que en DOS, con un sonido limpio y sin problemas en el setup. Además del soporte de DirectSound, la AWE64 Gold soporta DirectSound 3D, lo que permite a los desarrolladores agregar sonido posicional a sus juegos.

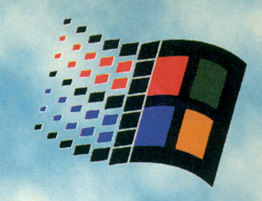
La AWE64 Gold, aunque un poco costosa y teniendo algunas opciones que no serán muy útiles para los jugadores, es una de las mejores placas de sonido que nos ofrece el mercado, haciéndola una opción más que recomendable.

¿PORQUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La mejor placa de sonido de Creative Labs que podemos encontrar en el mercado, útil tanto para hacer música o jugar.
LO QUE SI: Sonido limpio. Muy buen MIDI. Los drivers de DOS no ocupan memoria. Incluye algunos interesantes programas OEM.
LO QUE NO: Es un poco cara. Alguna de sus opciones no serán utilizadas por los jugadores.

82%

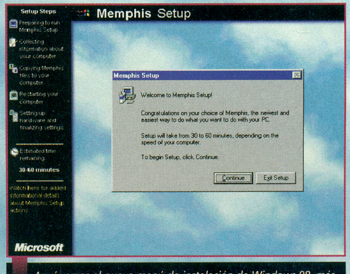
Windows 98



Te contamos todo lo que querés saber sobre el nuevo sistema operativo de Microsoft

La futura aparición del próximo sistema operativo de Microsoft tiene a todos los usuarios a la expectativa, tal es así, que muchos no ven la hora de que se termine el producto para correr a los negocios especializados a comprarlo.

No es para menos, basta recordar lo que sucedió cuando apareció Windows 95, revolucionando el mercado de la computación, obligando a millones de usuarios en todo el mundo a adaptarse a todos los cambios que este producto impuso.



Aquí vemos el nuevo menú de instalación de Windows 98, más moderno y ameno que el de su predecesor.

Para comenzar este informe, les diremos que nos hemos basado en la versión oficial BETA 2, tanto en castellano como en inglés, que seguramente se hará definitiva, a no ser que los testeadores no encuentren demasiadas fallas. Esperemos que hagan un buen trabajo.

Luego de la instalación, comenzamos a analizar el programa y al menos visualmente es bastante parecido a Windows 95. Así que por lo pronto olvídense de grandes cambios radicales como los que se habían realizado a partir de la versión 3.11, cualquiera que esté acostumbrado a usar W95 podrá usar el nuevo W98 automáticamente.

Lo nuevo

Hablando de las diferencias más propiamente dicho que de las mejoras, vamos a comentarlas dejando que ustedes saquen sus propias conclusiones, ya que lo que pueden ser ventajas para muchos puede tener alguna contra para otros.

Contaremos con un nuevo escritorio similar al que estamos acostumbrados a usar, pero con algunas diferencias, por ejemplo para abrir una aplicación bastará con un solo click del mouse, a diferencia del doble click que hemos utilizado durante los últimos seis años. ¿Curioso, no? Bueno será cuestión de acostumbrarse.

Pero es más de lo que se imaginan, por ejemplo en el tratamiento de archivos, la nueva norma alterará el uso del explorador.

Antes, cuando queríamos copiar más de un archivo, seleccionábamos el primero, luego presionábamos la tecla shift y seleccionábamos el resto para después enviarlos a donde deseáramos. Realizar la misma operación en esta nueva versión significa ejecutar dichos archivos en relación a las aplicaciones asociadas con los mismos.

Claro está, que todo lo expuesto se puede configurar y usar el modo tradicional, pero en ese caso... ¿Cuáles son las novedades? Dejemos que cada cual saque sus propias conclusiones, pero el caso es que es muy difícil mejorar la simplicidad que nos ofrecía W95.

Un detalle realmente llamativo, es la posibilidad de configurar varios monitores y tarjetas de video simultáneamente para ser usados desde un mismo equipo, suena algo loco, pero es cierto. La única condición es que al menos una de las placas de video sea compatible con Windows 98.

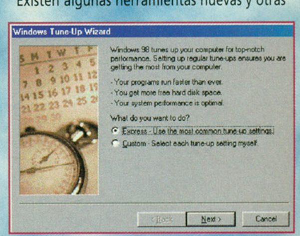
Lo bueno

A la actualidad han aparecido cuatro versiones diferentes de Windows 95: La tradicional, la OSR 1, la OSR 2 y la última conocida como OSR 2.1 o Detroit. Las dos últimas mencionadas contaban con la tabla de localización de archivos o FAT de 32 bits, con lo que se consigue mayor velocidad en el procesamiento de archivos en general, y mejoras en el control de espacio libre del disco rígido, debido a que la creación de cada uno de los archivos requiere menos lugar que en un sistema de 16 bits.

Windows 98 también contará con este sistema, que como única desventaja está la posibilidad de que algunas aplicaciones viejas sean incompatibles, o que el proceso de desinstalación implique la pérdida de datos, ya que habrá que volver a particionar el rígido, si lo que se desea instalar es un sistema operativo basado en una FAT de 16 bits.

Las utilidades de mantenimiento como el defragmentador de disco pueden ser configuradas para optimizar el sistema, según los programas de mayor uso indicados por el usuario.

Existen algunas herramientas nuevas y otras mejoradas. Una de ellas es el Frontpad, versión limitada del Frontpage, que se utiliza para crear documentos HTML.



En el paquete se incluyen la herramienta Imaging, con nuevas opciones de retoques fotográficos, una calculadora con precisión infinita, factorial de números no enteros y raíz impares de exponentes negativos.

También viene con una versión del programa Outlook Express, que hasta el momento se vendía con el paquete Office, que se utiliza para manejar correo electrónico, agenda, etc. La gran pregunta es: ¿Qué sucederá con la Bandeja de Entrada? (que

aún figura en la beta). Creo que uno de los dos programas está sobrando.

Lo mejor

En esta nueva versión, se han integrado los entornos de red. Esto significa que se pueden configurar redes locales con casi la misma fluidez que con Windows NT (producto designado casi exclusivamente con ese objetivo).

Durante las pruebas hechas, el sistema operativo detectó automáticamente las tarjetas de red NE2000 e instantáneamente incorporó los distintos equipos a la red. A partir de este momento usando el explorador o Internet Explorer, se puede acceder a todos los discos rígidos de los equipos conectados o a Internet desde el mismo programa y manipular la información que deseemos.

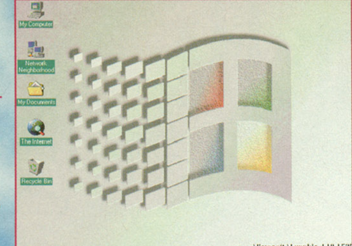
Esta foto no tiene ninguna relación con la nota que están leyendo, sólo queríamos mostrarles lo bien que lo pasan los empleados del Sr. Gates!

Imaginen la ventaja de este sistema de redes aplicada a los usuarios de alguna Intranet corporativa (similar a Internet, usa el protocolo TCP/IP, pero privada), pudiendo accederse a las diferentes páginas informativas, directorios y archivos con la misma aplicación.

Lo lindo

Microsoft sabe que con pequeños detalles puede ganarse el corazón de los usuarios... o todo lo contrario. Por lo menos se han mejorado muchos aspectos visuales. En primer lugar la organización de los íconos es dinámica, es decir que al cambiar la dimensión de una ventana, éstos se moverán para que se vean la mayor cantidad de ellos.

Todos los protectores de pantalla son



El nuevo Desktop del Windows 98 incluye las mejoras que antes debían adquirirse por separado, como es el caso del Plus!

más atractivos, como los usados en Windows NT y los diferentes movimientos de elementos (maximizar, minimizar, barra de tareas) están animados.

Como fondo se puede determinar un sitio de la Web, que nos ofrecerá acceso inmedia-to a los enlaces determinados (o al menos en un futuro próximo cuando el cable-módem sea un estándar)

Lo de siempre

Vamos a hablar un poco del D.O.S. Al parecer Microsoft no encuentra la manera de mejorar los problemas de incompatibilidades que aparecieron al desarrollarse Windows 95, y la decisión tomada hasta el momento, es la de dejar las cosas tal como están.

Los usuarios podrán seguir usando los programas de D.O.S, o al menos todos aquellos que eran compatibles con Windows 95 R2, ya que el código fuente relacionado con esta parte del sistema operativo no ha sido modificado ni un sólo byte.

En resumen

Windows 98, a pesar de no tener cambios radicales ofrece algunas mejoras interesantes. Tiene herramientas nuevas y otras se han optimizado. Se ha trabajado mucho en cuanto al aspecto visual y al acceso a redes. La beta es bastante estable, y muy pronto estará disponible para la venta, si es que se solucionan los problemas legales por la que está atravesando la empresa.

¿Bill Gates juega al Monopoly?



Hace muy poco una noticia sacudió a todo el ambiente informático: La Justicia de Estados Unidos fallaba en contra de Microsoft, acusándo a su Presidente, Bill Gates, de querer monopolizar el mercado de las comunicaciones.

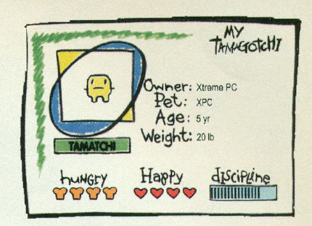
Parece que la gota que colmó el vaso fue la inclusión del nuevo Explorer 4.0 en la nueva versión del Windows '95, anteriormente conocida como Memphis, y ahora llamada Windows '98. El explorador de Internet está integrado dentro de las instrucciones del programa, haciéndolo mucho más ágil que el browser de la competencia (Netscape Communicator).

Esto pareció perjudicar al gran Bill y sus planes de copar la carretera informática, pero el genio de las PC sabe que la batalla no está perdida: Las últimas informaciones indican que el Windows '98 se pondrá a la venta en los primeros meses de 1998 (de Marzo a Junio) y contendrá dos cajas: Una con el sistema operativo, y la otra ofrecerá la opción de poder instalar en nuestras computadoras el famoso explorador de Microsoft, dando el poder de elección al consumidor.



Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Bandai Digital Entertainment*
Internet: *www.bdec.com*
Requerimientos Mínimos: *Windows 95, 486 66MHz, 8 MB Ram, 15 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Gráficos SVGA. Tarjeta de Sonido 16 bits.*

TAMAGOTCHI



Analizamos el fenómeno del momento en su reciente versión para PC

Tamagotchi. La sola mención de esta palabra eriza la piel de padres y maestros, que no pueden controlar a los más chicos de la manía desatada por estas mascotas virtuales. Ideadas por un ama de casa japonesa y manufacturadas por Bandai, creando un verdadero fenómeno que duplicó las ganancias de la mayor empresa de juguetes de Japón, un país donde el poco espacio habitable hace que la posesión de una mascota sea un auténtico lujo.

El fenómeno despierta interés para algunos y preocupación para otros, por el alto nivel de dependencia que genera, o por el delicado cuidado que se le debe prestar, ya que al más mínimo descuido los Tamagotchi vuelven a su planeta, o fallecen (como en las versiones falsificadas del original de Bandai), con todo el trastorno que esto produce en un niño al encariñarse con su amigo virtual en el transcurso de los días. Opiniones aparte nos disponemos a analizar el fenómeno, pero ahora en su versión para la PC.



La intro del juego es una de las adiciones que los usuarios de la PC debemos agradecer, por ser simpática y amena.

Luego de viajar miles de años luz a través del cyberespacio, estas adorables criaturas están listas para nacer y crecer en tu computadora. Si jugamos con ellos y los cuidamos, crecerán día a día más simpáticos, generación tras generación. Pero hay que tener cuidado, los Tamagotchi son seres sensibles, y si se sienten abandonados no dudarán en abandonar el planeta.

El programa es una especie de salva pantallas un poco más sofisticado, sólo ocupa 15 Mb en el disco rígido y posee la ventaja de funcionar en equipos tan antiguos como una 486 con 8 Mb de RAM. Eso sí, es necesario tener instalado el Windows 95 como sistema operativo. Al término de la instalación se nos preguntará si deseamos poner a nuestro Tamagotchi como salva pantallas.

Al terminar de configurar el programa, lo primero que debemos hacer es empollar un Tamagotchi, introducir el nombre con el que queremos bautizar a la criatura y luego el nuestro. Una vez fuera del cascarón, empieza el ciclo de vida, el cual no puede ser manipulado de ninguna manera. Si tratamos, por ejemplo, de adelantar la hora en nuestra PC, el Tamagotchi abandonará automáticamente el planeta.

Aquí comienza nuestra difícil tarea de cuidarlo lo mejor posible para evitar que se vaya. En sus primeros momentos es cuando más requiere de nuestra atención, ya que llega completamente hambriento y triste. En los siguientes puntos te explicamos como lograr un cuidado ideal del Tamagotchi, pero debemos tener en cuenta que no importa cuan bien lo cuidemos, el mismo tarde o temprano volverá a su planeta.

Los íconos

• ***Cuchillo y tenedor***: Al pulsar con el mouse en este ícono se nos presentan dos opciones, Meal o Snack, el primero es la comida y el segundo un bocado dulce. Mientras que la comida contribuye a llenar el indicador de Hambre (Hungry), el Bocado aunque hace feliz a nuestra criatura, lo hace engordar.

• ***Lamparita***: Al seleccionarla se nos presentan tres opciones:

1) ***Light Off/On*** (luces apagadas/prendidas): Se utiliza para apagar o prender la luz. Es recomendable apagarla cuando el Tamagotchi se duerme, o este descansará mal y se enfermará. Al despertarse la encenderá por su cuenta.

2) ***Care Center*** (centro de cuidado): Esta opción, que sólo aparece en la versión computarizada, es un centro de atención, donde podemos dejarlo por un plazo máximo de 72 horas. No es del todo recomendable, ya que no le dedicarán la atención que uno le provee y pueden devolvérnoslo en un estado calamitoso, enfermo y sucio. La atención empeorará según el tiempo que lo dejemos en el centro.

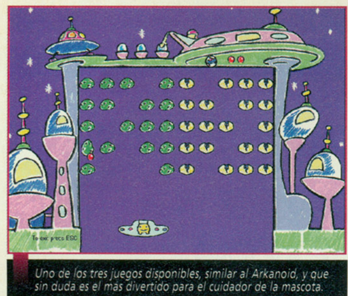


En el centro de atención el reloj indica la cantidad de horas que podemos dejar nuestra mascota, sin correr riesgos.

3) ***Alarm*** (alarma): El Tamagotchi tiene un ciclo irregular de sueño, hay días que se acuesta más temprano que otros y generalmente se despierta entre las 9:00 y las 12:00 de la mañana, pero si deseamos despertarlo antes, siempre que sean más de las 6:00 de la mañana, tenemos que pulsar sobre esta opción. Al día siguiente el Tamagotchi se seguirá despertando en su horario habitual.

• ***Bate y pelota***: Este ícono es para poder jugar con el Tamagotchi, donde podremos participar de 3 juegos diferentes.

1) Consiste en que mediante reflejos, deberemos pulsar con el mouse en un lado, sea izquierdo o derecho, en el momento exacto cuando mira el Tamagotchi, si acertamos al menos 3 de las cinco veces, se pon-



Uno de los tres juegos disponibles, similar al Arkanoid, y que sin duda es el más divertido para el cuidador de la mascota.

drá contento.

2) En este juego aparecerán tres cascarones y en uno de ellos se encuentra el Tamagotchi escondido, deberemos acertar al menos 2 de las 6 oportunidades para que se ponga contento.

3) Aquí se nos presentará una pared de meteoros y huevos alienígenas que deberemos destruir, con la ayuda de nuestra pelotita, (al estilo del viejo y querido Arkanoid) y una paleta donde está situado nuestro Tamagotchi. Tenemos tres oportunidades para destruírla completamente, cada vez que juguemos la pared tendrá una configuración diferente.

El hecho de jugar, además de aumentar el medidor de felicidad (Happy) hace bajar de peso a nuestra criatura, método eficaz para poder contrarrestar el sobrepeso si lo hacemos comer demasiados bocados.

• ***Medicina y cucharita***: Pulsando aquí podremos curar al Tamagotchi en caso de enfermedad, el sistema nos alertará de la misma colocando una calavera en la parte superior derecha del área donde habita nuestra mascota. A veces será necesaria más de una dosis para curarlo definitivamente.

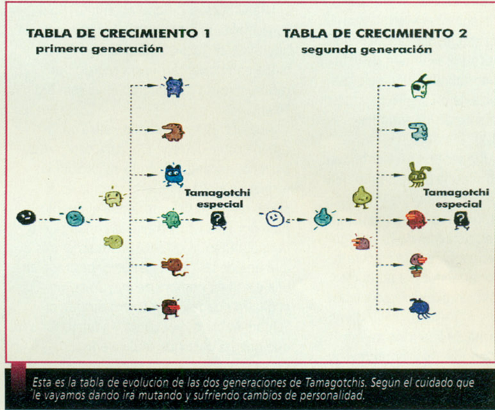
• ***Pato***: Este ícono es específico para limpiar sus "necesidades". Debemos apresurarnos a limpiarlas lo antes posible, pues la causa más común de enfermedad es dejarlo expuesto mucho tiempo a sus "necesidades".



Nuestra mascota tiene tres años de edad, y se pasea a sus anchas por su departamento de un ambiente...

• ***Balanza***: Con éste se puede chequear el estado general del Tamagotchi, pudiendo mirar la edad y peso, disciplina, hambre y felicidad. Deberás hacer uso frecuente de este botón para saber exactamente el estado general del ser, en especial si el ícono de reclamo (el último ubicado en la parte inferior derecha) está encendido. Al llegar a un cartel que dice Options, presionando sobre el mismo accedemos a una serie de opciones de configuración:

1) ***Hatch***: Para crear un nuevo Tamagotchi, (sólo puede utilizarse al no tener ninguno activo).



Esta es la tabla de evolución de las dos generaciones de Tamagotchis. Según el cuidado que le vayamos dando irá mutando y sufriendo cambios de personalidad.

2) ***Restart***: Para enviar al espacio a nuestro Tamagotchi actual y crear uno nuevo.

3) ***Name***: Para cambiarle el nombre al Tamagotchi actual.

4) ***Scrapbook***: Donde veremos una postal de nuestro Tamagotchi y su estado general actual, desde este lugar podemos imprimirlo o enviarlo vía E-Mail a cualquier persona del mundo.

5) ***Background***: Para cambiar el dibujo de fondo del hábitat de nuestro Tamagotchi.

Así como también opciones para conectarse al sitio en Internet de Bandai o especificar si queremos habilitarlo como salva pantallas o no, también es posible desde aquí, regular el volumen de la voz y la música del programa.

• ***Cara gritando***: Este ícono es específico para regañarlo. El hecho a tener en cuenta es que hay que usarlo en el momento justo, ya que puede ser benéfico o nocivo según las circunstancias.

• ***Cara Alegre/Triste***: Al encenderse significa que el Tamagotchi tiene hambre, ganas de jugar o necesita disciplina, este ícono de alerta se enciende por un tiempo limitado por lo que si nos alejamos de la computadora momentáneamente, deberemos chequear el estado de la criatura. Si se enciende deberemos revisar la pantalla de estado del Tamagotchi (la balanza), y brindarle la atención que necesite.

En caso de que el mismo no quiera jugar y esté aburrido, o no quiera comer y el indicador hungry esté vacío o, estando contento y sin hambre requiere de tu cuidado, regañarlo servirá para que el indicador de disciplina (discipline) suba de nivel, indicando una mejor educación de la criatura y comenzará a comer y jugar.

Hay dos clases de Tamagotchi y este irá mutando según su clase y el tipo de cuidado que le brindemos en el transcurso de los días. Para ver el estado y su fase actual podemos chequear la tabla evolutiva que se encuentra en esta página.

El tiempo de permanencia en la tierra, depende exclusivamente de nuestros cuidados, y teniéndolo bien alimentado, contento y jugando periódicamente con él, lo podremos ver crecer. El mismo puede llegar a permanecer de 0 a 23 años (un año equivale a un día completo en la tierra), pudiendo llegar a lograr que se quede un poco más, pero para esto el cuidado del Tamagotchi debe rozar la perfección, que sólo será posible alcanzar si dejamos de lado nuestras novias/os, amigos/as, familiares, etc...

3 Skulls of the Toltecs

Este mes te ofrecemos paso a paso la solución de esta apasionante aventura

Cuando Fenimore Fillmore viajaba por el cañón rumbo a Big Town, jamás imaginó las aventuras en las que se vería involucrado. Luego de un tiroteo, se entera de la boca de un moribundo, acerca de la existencia de un tesoro gigantesco proveniente de los antiguos Toltecas.

Este juego resulta ser una excelente aventura gráfica, algo sencilla tal vez, pero muy divertida. Te recomendamos que intentes jugarla por tu propios medios y que sólo recurras a esta solución cuando hayas agotado todos los recursos, de otra manera te perderás el mayor atractivo del producto: resolver los problemas que se te presenten usando la lógica.

Debido a la fecha de aparición de este juego, no nos es posible realizar un review, ya que tiene algún tiempo, pero nos gustaría comentar brevemente el buen trabajo que ha hecho la gente de la empresa Revistronic. Son destacables varios elementos del juego, que en cierta forma hacen homenaje a Monkey Island (pionero del género), como el estilo de gráficos, el nombre del protagonista difícil de pronunciar o la lógica de muchos de los puzzles. Si te gustan las aventuras gráficas clásicas como la de los viejos tiempos, y todavía no probaste ésta, te avisamos de que te la estas perdiendo...

• La solución

Luego de la introducción comenzarás la aventura al pie de un inmenso cañón donde se halla el cadáver del pobre Buck. A pocos metros se encuentra Fray Gordo cavando una fosa para darle sepultura. Lo primero que debes hacer es mover el cuerpo de Buck detrás de la carreta, luego hablá con el Fray, quien se sorprenderá al no encontrar al muerto. Cuando se descuide tomá las dos partes del Pico.

Usá el burro y dirigíte al camino. Hablá con el soldado francés del monasterio hasta que te dé el Tabaco Light. Seleccioná el mapa en el inventario para regresar al cañón, nuestro próximo objetivo será Big Town.

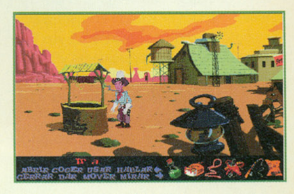
Aparecerás en el establo, entrá en la cabaña con el letrero 'P' y mirá dentro del barreño, encontrarás un tornillo. Subí la escalera y mové el letrero, cuando éste caiga, recógelo del piso. Andá al pueblo, pasá por el banco y conversá con el cajero para obtener un crédito, allí te enterarás de que una de las calaveras fue depositada en una cuenta a nombre de Fray Anselmo. Con el dinero que te dio el cajero dirigite al Saloon, hablá con el Chulo y adúlalo todo lo que puedas para que te deje entrar.



Conversá con el feo, el malo y el Sheriff, luego con el barman hasta que te dé la botella de whisky vacía. No olvides preguntarle si tiene café.

Subí las escaleras, abrí la primera puerta y hablá con la bailarina hasta averiguar donde guarda el dinero su compañera.

En la puerta de la barbería se encuentra una anciana sentada en una silla hamaca remendando una camiseta. Te dirá que se está quedando sin hilo, y que si le podés hacer el favor de decirle a su hijo que le traiga más. En el Store conversá con el ten-



dero. Presentate y él te dirá que se llama Bobby, o sea el hijo de la anciana, decile que su madre lo necesita y aprovechá su ausencia para tomar las galletas, el café, las zanahorias, el azúcar y un puro. Fuera de la tienda abrí la caja y mirá dentro de ella para obtener los leños.

Regresá al establo, dale las zanahorias al burro para poder sacarle el sombrero. Es el momento de ir hacia la iglesia, hablá con el párroco y abrí la puerta a la derecha. Sobre la mesa hay un ticket, intentá tomarlo, pero por el momento no te será posible. Andá a la oficina del Sheriff y hablá con el gordito, ayudalo a terminar el inventario diciéndole que lo que sobra es la cafetera, y cuando te pregunte el motivo decile que pertenece al Saloon, de esta manera podrás recogerla sin dificultad.

Siguiendo el curso de los rieles llegarás hasta la oficina del telegrafista, en donde encontrarás un palanquín descompuesto. Usá el tornillo para repararlo. Subite al palanquín y aparecerá un mapa con diferentes localizaciones para visitar, la que nos interesa por el momento es el poblado indio.

En esta pantalla recogé el cuchillo. Entrá a la tienda del hechicero, como no te dejará hacerlo por la entrada principal, tendrás que ir por el descosido. En el interior apoderate de la vela y la botella de la nube mágica. Dentro de otra de las tiendas se encuentra una de las tres calaveras, pero desafortunadamente todavía no podrás ha-

certe de ella. Hablá con el apache guardia quien te dirá que tomes las cerillas de la canasta. Luego con el apache que custodia la tienda de la reunión secreta, te pedirá que le lleves un objeto rosa para hacer



ñaka-ñaka.

Usá el palanquín nuevamente, esta vez con destino al cementerio, recogé la cuerda del árbol, y dale las galletas al loro, rápidamente atrapalo antes de que se las coma. Volvé a la iglesia, colocá al loro en el confesionario y la vela en el candelabro. Usá las cerillas para encender la vela. El extraño humo que desprende producirá un efecto alucinógeno sobre el párroco, quien toma coraje y lo obliga a Fray Anselmo a confesarte. Mientras se queda confesando al loro, caminá a la habitación contigua, recogé las pistoleras y el ticket.

Cuando intentés reclamar la calavera en el banco, el cajero te dirá que los tickets son personales e intransferibles, por lo tanto tendrás que disfrazaste de Fray.

Usá la estaca para pegarle en la cabeza al



pobre Fray Gordo que todavía se encuentra buscando el cadáver de Buck en el Cañón. Robale la sotana.

Volvé al banco, usá la sotana y reclamá la calavera, pero el cajero te dirá que se ha estropeado la cerradura de la caja fuerte. Quejate diciéndole que vas a aconsejar a todos los clientes de que retiren los fondos del banco.

Mirá la botella de Whisky, con lo que conseguirás la dirección de la destilería. Mediante el palanquín andá al bosque, buscá la cabaña y hablá con Tom. Te dirá cuales son los ingredientes (azúcar, cebada, agua, barril) para fabricar whisky.

Recogé la caña y usala en el río para poder conseguir una corneta militar. Andá al fuerte y hablá con el Coronel acerca de Leconte. Esperá a que el torpe vigía descubra la trampilla, hablá con él y preguntale si sabe arriar la bandera. Levantá la trampilla y usá en ella la caña de pescar para conseguir dinamita. Usá el cuerno para que el vigía baje la bandera, recogela y luego regresá al banco.

Hablá con el cajero y decile que queres cerrar la cuenta. Este te pedirá que lo ayudes a abrir la caja blindada, poné la dinamita en la manivela, y encendela con las cerillas. Del cajón de atrás del banco podés conseguir más dinero.

Andá al establo y hablale al pozo, te enterarás que el pianista del pueblo se encuentra atrapado debajo, y que además tiene en su poder la calavera de oro que cayó accidentalmente después de la explosión. Deberás ir nuevamente al Saloon. Encima de la única mesa vacía hay un cubo, pero el barman no te lo deja agarrar ya que se usa para las goteras. Subí las escalera y ubicándote a la altura del cubo, usá la botella con la nube mágica. Cuando bajes podrás recoger el cubo lleno de agua que se encuentra en un rincón junto a la puerta de entrada.

En este momento es muy recomendable hacer una grabación, ya que por un bug del juego es posible que no puedas terminarlo.

Al salir del Saloon, preguntale a la otra bailarina acerca de Dickson, como no se acuerda será necesario que se lo describas de la siguiente manera: moreno, piel blanca, usa botas, barba, tuerto, le huele el aliento.

Andá a la iglesia y subí al campanario, desde allí saltá hasta la habitación de al lado de las bailarinas, donde se aloja Dickson. Este se despierta con el ruído, y decide bajar a jugar al poker. Abrí el cajón de la derecha, mirá dentro y encontrarás un manual para hacer trampas en el poker. Si todo ésto te salió bien, olvidate del bug, podés continuar jugando sin problemas.

Regresá al establo y usá el cubo en el pozo. Girá dos veces la manivela para rescatar al pianista, quien te dará la calavera. Revisala y encontrarás un estetoscopio.

En el árbol, a la derecha de la destilería hay un chicle, usá el cuchillo para despegarlo. Regresá al poblado indio y dáselo al apache que custodia las negociaciones. Cuando intervengas en la reunión y tengas que fumar la pipa de la paz, cambiale el tabaco por el tabaco light de la tienda. Con la paz firmada la fiesta india comienza. Toro te pedirá que consigas whisky para animar la fiesta, ya conocés los ingredientes...

Cebada: Mirá dentro del caldero de la



tienda del jefe apache, encontrarás unas semillas. Andá al cementerio y volvé a armar el pico desmontable. Usalo en la última parcela. Luego poné en los zurcos las semillas y usá la nube mágica para cultivar la cebada. Recogela.

Azúcar: Ya la tenés, la robaste del almacén

Barril: Andá al fuerte, mirá por la ventana izquierda y encontrarás al Coronel Leconte. Hablá con él y te pedirá una toalla. Dale la bandera de los Estados Unidos. Caminá a la lavandería, abrí la puerta y agarrá el cuenco de arroz que tiene el oriental. Con esto le habrás dado suficiente tiempo al Coronel para vestirse y salir. Entrá y mové el barril afuera. Recoge la esponja y el uniforme.

Agua: En la pantalla del telegrafista, en Big Town, hay un deposito de agua. Usalo junto al barril para obtener este último elemento.

Este es el momento para agregar los demás ingredientes. Cuando finalices utilizá la P, o sea el letrero del establo para tapar el barril. Llevaselo a la destilería del bosque y luego a dormir a los apaches.

Usá la botella vacía y llenala en el barril de whisky. Intentá agarrar la calavera que se encuentra a la izquierda del tótem pero... la secuencia animada te lo explicará mejor.

Dickson tiene la tercera calavera, luego de leer su manual de como ganar al poker, tendremos que conseguir lo necesario.

Regresa al Saloon y subí a la habitación de las bailarinas. Tomá los almohadones y



usa el cuchillo para romperlos. En su interior encontrarás un billete de cien dólares falsos.

Usá la cafetera con el depósito de agua y agregale el café. Dirigite al fuerte, entrá en la cocina, poné la cafetera en la hornalla y

los leños en el horno. Encendelos con las cerillas. Agarrá la cafetera con el café caliente y dásela al mexicano del monasterio. Conversá con él hasta que te diga donde queda la guarida de los juaristas. Andá hasta el cañon, hablá con Fray Gordo, y te enterarás quien es realmente. Asegurate de preguntarle sobre la estrella de México libre, dale el sombrero y las pistoleras.

La cueva, escondite de los juaristas es



algo difícil de detectar con el mouse, si te sirve de referencia, podés buscarla bastante por encima de la roca donde están los arbustos. Recogé los ases. Subí a la torre y hablá con el jefe provisional.

Ahora al Saloon a jugar al poker. Hablá con el Sheriff para poder unirte al juego. Usá la silla vacía. Cuando te den las cartas seleccioná OK. Cuando se te presenten las opciones elegí la C, para poder acceder al inventario. Usá el dinero con los ases. Luego de la divertida secuencia animada irás a parar a la prisión.

Hablá con el ayudante del Sheriff, comprobarás que no ha barrido la prisión. Hablá con Dickson y recogé del suelo la piedra. Usala con el ayudante y un dardo se clavará accidentalmente en el trasero de Dickson. Tomalo y usalo con la argolla que se encuentra encima de la puerta.

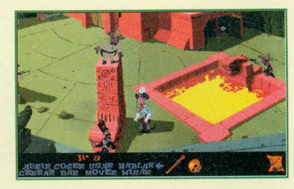
Escapá con Dickson a cuestas hasta llegar a la pantalla donde se encuentra la oficina del telegrafista. Hay que esperar a que el viento sople más fuerte (se escucha un silbido y las aspas del molino giran más rápido), en ese momento tenés que mover las palancas, cuando el telegrafista salga apurado a moverlas nuevamente, se le cerrará la puerta en la cara, desmayándolo momentáneamente.

Entrá a la oficina, mirá en la estantería, encontrarás un libro. Leelo y aprenderás clave morse. Mirá el teletipo y usá el aparato para dar la orden al tren para que parta. Al salir sólo te queda esperar la secuencia animada para recuperar la tercera calavera, y además conseguirás una llave.

Ahora hay que volver a recuperar la segunda. Andá hasta el fuerte y hablá con el Cabo que cuida a los prisioneros hasta que te diga que tiene hambre. En el armario de la cocina encontrarás la botella de tabasco, pero no podrás abrirla. Caminá hasta el cuarto del Sargento, e identificá en el panel la estrella de México libre. Intentá agarrarla pero las señoras de la liga antialcohólica presentes no te dejarán. Hablá con ellas hasta que te cuenten el problema del Sargento Smith. Luego hablá con él, hasta convencerlo de que necesita ver una botella para ver si está curado. Dale la que has llenado con whisky en el campamento indio. Dejalo un momento sólo, saliendo de la habitación. Cuando vuelvas a entrar lo encontrarás mucho más alegre. Decile a las damas que éste ha vuelto a beber y hazte con la medalla. Mirala y verás que viene con un sacacorchos, que te servirá para destapar la botella de tabasco. Ahora tendrás que ir a la cocina para preparar la comida. Poné el arroz en el cuenco y encendé el fuego de la misma manera que lo has hecho para preparar café. Salí y usá el triángulo para llamar a rancho.

Entrá a la lavandería, y dale el uniforme para que te lo lave. Salí y cuando vuelvas a entrar preguntale si ya te lo ha lavado. Revisá el traje y encontrarás una llave que podrás usarla para abrir la puerta de la izquierda, en el interior del despacho de Leconte, pero primero usá la esponja en la alarma.

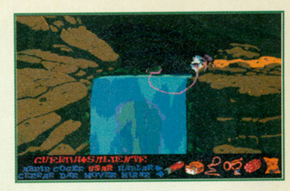
Con la otra llave que habías encontrado junto a la calavera, abrí la prisión, conversá con los prisioneros y dale a Toro el estetoscopio.



Hablá con los soldados para distraerlos mientras Toro hace lo suyo. Entrá a la habitación de la caja fuerte, y disfrutá de la espectacular secuencia animada

Regresá al cañon y dale la medalla a Gordinflas, luego decile que sus hombres están en la guarida del cañon. Hablá con él para unirte a su ejército, y te explicará el plan de ataque al monasterio.

Andá al Saloon y hablá con Fray Anselmo hasta que se una. Podés darle el uniforme a Leconte para que se infiltre, resolviendo



uno de los tres problemas.

Andá al bosque, y del árbol a la izquierda de la casa bajá la tela, recógela. Ahora a la catarata, subí por donde el cursor indique arriba y usá la cuerda en la saliente para acceder a la entrada secreta. Caminá hasta la reja para descubrir que detrás de la misma se encuentra el monasterio. Regresá al Saloon y contale las novedades a Fray Anselmo. Visitá a la anciana y dale el globo (tela) para que la remiende.

Regresá a la guarida para hablar con Gordinflas y dale el globo para tener apoyo aéreo. Luego bajá de la torre y usa la tela del globo. Esto hará que se infle con aire caliente. Volvé a hablar con Gordinflas y decile que ya tiene cada uno de los elementos necesarios para el ataque.

Dentro del monasterio, caminá hasta la puerta que ves cerrada. Gordinflas le pedirá a sus hombres que te cubran. La primera puerta es una cámara de torturas, en ella se encuentra apresado el mexicano dormilón. Usá el timón y luego recogé la bola. Volvé a la pantalla donde empezaste y usá la cuerda en el cañon para trepar la muralla. Movelo para que apunte al monasterio y cargalo con la bola. Volvé a usar la cuerda para descender.

Entrá nuevamente al monasterio y recorré las diferentes puertas hasta llegar a una habitación llena de cajones. Abrilos todos y subí por ellos como si fuera una escalera. Usá la manguera con el grifo del barril y salí por la ventana. Una vez fuera, usá la manguera en la otra ventana, ubicada por debajo de la puerta de la derecha, para echarle pólvora a los libros. Usá las cerillas para encender los libros y acabar con el ejército francés.

Entrá a la librería y buscá el libro verde a la derecha de las escaleras. Miralo y en su interior encontrarás la llave del oráculo. Subí las escaleras y usá la llave para abrir la última puerta. Mové la manta, y mirá el fresco. Caminá bien hacia la izquierda y mové el sol, luego caminá hacia el lado opuesto y entrá a la cueva que te conducirá al final.

ACCION / ARCADES

Mageslayer



Accedé a la consola pulsando la tecla ~ y escribí cualquiera de los siguientes códigos:



i_shield	*Escudo protector.*
i_timestop	*Paraliza momentáneamente a las criaturas.*
i_speed	*Aumenta la velocidad de tu personaje.*
i_inviso	*Invisibilidad.*
i_death	*Mata a todos los enemigos de la pantalla.*
i_health	*Aumenta la energía.*
i_mana	*Aumenta el mana.*
fly	*Activa el modo vuelo.*
impulse 11	*Invencible.*
bigfinale	*Muestra el final.*
noclip	*Permite atravesar las paredes.*

Darklight Conflict

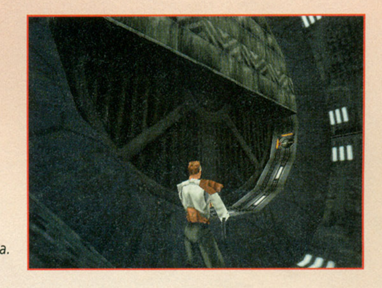
Cuando estés jugando mantené pulsadas las teclas *TAB PAGE UP y P*. En la parte inferior de la pantalla podrás leer CHEAT ENABLED. A partir de este momento sos invencible.



Jedi Knight: Dark Forces II

Pulsá la tecla "T" para acceder a la consola, y escribí :

jediwannabe on	*Invencibilidad.*
eriamjh on	*Habilita el modo de vuelo.*
red5	*Habilita todas las armas.*
wamprat	*Habilita todos los objetos.*
deeznuts	*Aumenta el nivel de fuerza.*
bactame	*Completa el marcador de energía.*
slowmo on	*Habilita cámara lenta.*
thereisnotry	*Completa el nivel.*
imayoda	*Alcanza el nivel de maestro Jedi.*
yodajammies	*Completa el marcador de mana y de fuerza.*
raccoonking on	*Alcanza el nivel de Super Jedi.*

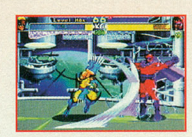


Todos los trucos se desactivan reemplazando *on* por *off*.

X-Men Children of the Atom

El siguiente código te permitirá tener acceso para controlar a Magneto y a Juggernaut. Para introducirlo simplemente accedé al menú de opciones, pulsando la tecla *F10* y elegí configuración. Una vez ahí escribí la palabra *SPAM*.

Después, volvé al menú anterior, ahí encontrarás una nueva opción llamada *BOSS SELECT*. Activala y grabá la configuración. Comenzá el juego como siempre, seleccionando un personaje y cualquiera de los dos sistemas de defensa. Antes de que empiece a cargar la lucha, mantené apretado los tres botones de puño si querés ser Juggernaut o los tres de patadas si querés ser Magneto. Cuando termine este proceso, te será posible controlarlos.





Interstate '76

Mantené presionadas las teclas *CTRL-SHIFT* y escribí cualquiera de los siguientes códigos:

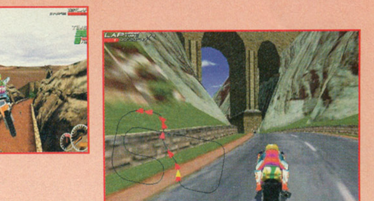
thirdnostril = *Modo freelance.*
getdown = *Todos los coches te atacan pero cuando morís ganás la misión (sólo en TRIP).*



ACCION / ARCADES

Moto Racer

Cuando aparezca la pantalla donde introducís tu nombre escribí cualquiera de los siguientes códigos:



CDNALSI: Te permite acceder a todos los circuitos.
CTEKCOP: Para correr con minibikes.
CESREVER: Te permite correr por los circuitos en sentido inverso.

Después te pedirá de nuevo que entrés el nombre, podés hacerlo o introducir otro truco para jugar con varios al mismo tiempo.

Carmaggedon

Decididamente un juego para amantes de la velocidad y la destrucción. Acá te presentamos unos truquitos para hacer de la masacre una obra de arte.

BIGBOTTOM = Desechar la carrocería.
SUPERHOOPS = Peatones explosivos.
GOGGLEPLEX = Habilidad bajo el agua.
SPAMFORREST = Freno de mano instantáneo.
BUYOURNEXTGAME = Super suspención.
TRAMSARESUPER = Cosecha de peatones.
SMALLUDDERS = Peatones gigantes.
SPAMFRITTERS = Reparaciones gratuitas.
GIVEMELARD = Dinero, mucho dinero.
SPAMSPAMSPAMSPAM = Peatones adheridos al piso (blancos fáciles).
HAVESOMESPAM = Gravedad extraña.
MOOSEONTHELOOSE = Modo pinball.
ILOVENOBBY = Los peatones aparecen en el mapa.
HAMSTERSEX = Peatones ciegos.
NAUGHTYTORTY = Los peatones se regeneran.
BOYSFROMTHEBUSH = Llantas de super agarre.

En el menú de juego Multiplayer escribí:

JOYRIDER

Esto te dará acceso a jugar con todos los autos desde un principio. Es necesario también seleccionar "All Cars" en el menú de opciones para habilitarlos.
Esto funciona tanto con selección manual o aleatoria de vehículos.



Quake 2 (Technology Demo)

Accedé a la consola del Quake 2 pulsando la tecla ~ y escribí:

give all = Todas las armas, munición y llaves.
god = Modo Dios.
noclip = Te permite atravesar paredes.
notarget = Los enemigos no te pueden ver.
sv_gravity ### = Activar la gravedad a ###.



Pod

Uno de los primeros juegos en aprovechar la tecnología MMX, y en explotar las placas aceleradoras 3D, posee unos trucos muy interesantes que te detallamos a continuación:

HOLIGAN: Rompe el coche, aunque te parezca mentira es un truco eficiente para probar que tan buenos son los puestos de reparación a máxima velocidad.
VALAY: Sirve para controlar el daño *y el nivel de dificultad.*
CRASH: Deshabilita las colisiones durante la carrera.
MAP: Muestra el mapa completo.
LABEL: Muestra el nombre de los otros coches.
RETRO: Espejo retrovisor.
GARAG: Repara los daños de tu vehículo.
MIRROR: Habilita el botón para retroceder en el menú de selección de pistas. La próxima vez que cargues el juego, un botón rojo te permitirá correr las pistas al revés en los tres modos de juego diferentes.
HOULIGAN: Para una sorpresa muy especial.



ACCION / ARCADES

Helicops

En este arcade de helicópteros con un diseño de personajes y escenarios claramente inspirados en el manga japonés, podemos disponer de algunas ayudas con sólo pulsar la tecla "/" y luego escribir cualquiera de los trucos que siguen a continuación:

STAGEWIN: Para terminar automáticamente el nivel.
CLOAK: Nos hace invisibles, podemos escribirlo nuevamente para desactivarlo.
REGENWEAP: Se regeneran las armas.
REGENDAM: Recuperamos la energía.
REGENALL: Energía y armamento al máximo.
IRONMAN: Invencible.
IRANGE: Rango de tiro ilimitado.
EYE: Cambia el ángulo de visión.



Machine Hunter

El único truco necesario para este frenético arcade es poner como password ???HOST??? Esto habilita un menú interno con todos los trucos.



DEPORTES

NHL 98

Teclea cualquiera de estas palabras mientras estés jugando para obtener los siguientes trucos:

awaygoal
Marca un tanto a nuestro favor.
check
Los jugadores bloquean automaticamente a los del equipo contrario.
flash
Camaras fotográficas en las tribunas.
injury
Lesionar.
homegoal
Marca un tanto en contra.
mantis
Agranda a los jugadores.
nhlkids
Reduce a los jugadores.
penalty
Inventa un penal.
spots
Apaga las luces de la tribuna y se iluminan con un spot.
victory
Fuegos artficiales.
zambo
Hace aparecer el carrito que aliza la pista.
grab
Derriba automaticamente a los jugadores contrarios con un palazo.



ESTRATEGICOS

Age of Empires

Tabla comparativa de las civilizaciones.

Asirios
+40% Velocidad de disparo en las unidades de arquería.
Aldeanos 30% más veloces.
Babilonios
Murallas y torres protectoras doblemente reforzadas.
+30% Velocidad de rejuvenecimiento de los sacerdotes.
+30% Explotación de las minas de piedra.
Choson
+80 Energía de los soldados de espadas largas (Long Swordman) y de los legionarios (Legion).
+2 Alcance de las torres protectoras.
-30% Costo de los sacerdotes.
Egipcios
+20% Explotación de las minas de oro.
+33% Energía de las carrozas (Chariot y Archer Chariot).
+3 Alcance de los hechizos de los sacerdotes (Priest).
Griegos
Las unidades Hoplite, Phalanx y Centurion son un 30% más rápido.
Los barcos de guerra (Warship) son un 30% más rápidos.
Hititas
Todos los lanzadores de piedra (Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult) tienen el doble de energía.
+1 Alcance de las unidades de arquería.
+4 Alcance de las unidades marítimas de guerra.
Minos
-30% El costo de las naves.
+2 Alcance de los arqueros entrenados (Composite Bowman).
+25% Producción de las granjas.
Persas
+30% Caza de animales.
-30% Producción de las granjas.
Las unidades de guerra con elefantes (War Elephant y Elephant Archer) son un 50% más rápidas.
+50% Velocidad de disparo de los Trireme.
Fenicios
-25% El costo de las unidades de guerra con elefantes.
+65% La velocidad de disparo de las unidades Catapultas, Trireme y juggernaught.
Shang
-30% Costo de los aldeanos.
Las paredes tienen el doble de resistencia.
Sumerios
+15 Energía de los aldeanos.
+50% La velocidad de disparo de las unidades lanzadoras de piedras (Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult).
Doble producción en las granjas.
Yamato
-25% El costo de las unidades de guerra con caballos (Horse Archers, Scout, Cavalry, Heavy Cavalry, Cataphract).
Los aldeanos son un 30% más rápidos.
+30% La energía de todos los barcos.

ESTRATEGICOS

Age of Empires

F6 = Revelar todo el mapa.
F7 = Activar/desactivar fog of war.
***CRTL-T** = Ofrece un menú con madera, comida, oro y piedra.*
***CRTL-W** = 1000 de madera.*
***CRTL-F** = 1000 de comida.*
***CRTL-G** = 1000 de oro.*
***CRTL-S** = 1000 de piedra.*
***CRTL-P** = Pone una roca donde indiques con el mouse.*
***CTRL-Q** = Construcción rápida.*



Settlers 2

Este excelente juego de estrategia, difícil y adictivo, se puede hacer mucho más fácil con sólo teclear ***THUNDER*** en la versión normal y ***WINTER*** para cualquier otra modificada mediante un patch, ésto te habilitará la posibilidad de construir cualquier estructura en cualquier momento.





Total Annihilation

Estando en el juego tras presionar enter, podés introducir cualquiera de estos trucos que te simplificarán la existencia:

+ATM
Te dá 1000 de metal y de energía.
+CDSTART
Enciende la música del CD.
+DOUBLESHOT
Todas las armas hacen el doble de daño.
+HALFSHOT
Todas las armas hacen la mitad del daño.
+ILOSE
Para perder instantáneamente.
+IWIN
Para ganar al instante.
+NOENERGY
Baja la energía a 0.
+NOMETAL
Baja el metal a 0.
+NOSHAKE
Elimina el temblor de la pantalla con las explosiones.
+NOWISEE
Mapa completo y eliminación de línea de tiro (Line of Sight).
+SING
Las unidades cantan cuando reciben ordenes.
+VIEW#
Para ver que cantidad de metal y energía posee el otro jugador.

Truco para el modo campaña:

*Pulsá sobre el icono de Single Player, cuando aparezca la siguiente pantalla tecleá **DRDEATH**, esto causará la aparición de un hueso con el logo de Cavedog Entertainment entre los iconos de Load Game y Previous Menu en el lado derecho de la pantalla.*
Con sólo pulsar en el hueso que apareció podrás jugar en cualquier misión, aún si todavía no llegaste por las vías normales.



X-com3: Apocalypse

Como evadir a los Brainsuckers:

En el final de un turno, debemos agacharnos (crawl). Tenés que estar seguro de que tu agente tenga suficientes unidades de tiempo para hacerlo. Debés ir probando pero funciona, cuando se acerque unas de estas intimidantes criaturas, si hacemos lo anteriormente dicho estando de espaldas al engendro este no te atacará. También debés estar seguro de que el resto de los agentes tengan agotadas las unidades de tiempo o se levantaran y correran.



shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO



XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación.
¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!


INSIDE
COMPUTACION
IPI
INTEGRADOR DE PROCESADOR INTEL
PENTIUM 233 MMX
Monitor .28 NE Svga Digital Color
Motherboard TXPro 512k caché
32 MB RAM EDO 72 Pin
Disco Rígido 4.3GB Maxtor/Quantum
Placa de Video Trident PCI 4MB 3D
Placa de sonido Diamond 16 bits
Lector CD 24x
Parlantes Potenciados
Drive 3.5 NEC
Teclado BTC W95
Mouse Genius
Mouse Pad
Cooler
CON LA COMPRA DEL EQUIPO Y LA PRESENTACION DE ESTE AVISO TE LLEVAS UN MODEM 33600 Y UN MES DE INTERNET GRATIS
• HARDWARE
• ACTUALIZACIONES
• INSUMOS
• SERVICIO TECNICO

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

COMO OPTIMIZAR SU PC

Hoy compré la revista, creyendo que iba a ser otra más. ¡Cómo me equivoqué!

Basta de notas tipo Cómo optimizar su PC: defragmente su rígido, cómo crear tablas en Word etc. En su revista ví fotos que nunca ví en horas de pasear por la Web.

Les cuento que me encantan los juegos 3D, y desde que descubrí lo que las placas aceleradoras 3D nos pueden ofrecer me enganché mucho en el tema. Actualmente tengo una 3D Blaster (Rendition Verité) y desde hace una semana una joyita: Una de las primeras Diamond Viper V330 PCI (nVidia Riva 128) en llegar al país. Les cuento que el Riva 128 es un chip de los de 3ra. generación junto con el Rendition V2xxx, 3DLabs Permedia2, ATI Rage Pro, Trident I975 y uno de los más rápidos (la performance 3D un tanto superior a la del Voodoo y 2D de un Millenium según los tests). Sería interesante que la incluyan en el test del Nro.2 porque por el valor de una Monster se puede obtener 2D y aceleración en ventana con una performance muy similar o un tanto mejor (la Viper, no la 3D Blaster off course).

Bueno, espero que los próximos números mantengan la calidad del primero y aún mejor. Mucha suerte y no duden en llamar o mailme por cualquier cosa respecto de estas placas.

PD: En fechas de salidas se equivocaron. El 3Dfx Banshee no está planeado salir hasta bien entrado el 98. El que verá primero la luz es el Voodoo 2 (Q1 98) del que pueden obtener mas info en http://www.bootnet.com que es la única revista que posee un prototipo.

Diego
Vía Internet

Lamentablemente no pudimos hacer a tiempo para incluir la Viper V330 en el informe de las placas 3D. Prometido que en el número 3 vas a encontrar un review. Nosotros también creemos que las placas aceleradoras son algo que no se puede dejar de lado. Con respecto a las fechas de salidas, cuando armamos la revista chequeamos que todos los datos sean los correctos, pero tal vez cuando llega a sus manos las compañías realizan cambios (nada que nos sorprenda) que no llegamos a modificar.

YO NO TENGO TIEMPO PARA JUEGOS

Hola, mi nombre es Marcelo y quiero felicitarlos por la revista, me pareció excelente, muy bien. Yo soy una persona que juega mucho a la computadora y me interesan los temas de los juegos y me gusta mucho jugar con los buenos juegos, no soy del tipo de personas que piensan (que son muchos) que la computadora sólo sirve para trabajar y menosprecian los juegos diciendo "AHH, jueguitos....., yo no tengo tiempo para eso!!!", obviamente ese tipo de gente todavía no han entrado en el maravilloso mundo de los juegos o se han quedado en los del tipo pacman.

Bueno, mi intención no es atacar ni mucho menos, sólo quiero decirles que sigan adelante con todas las pilas y que sigan haciendo las cosas bien, que no cuesta nada.

Hablando de la revista me parece interesante que agregen comentarios en las notas de los juegos como por ejemplo en que fecha aproximada estará en el país. Algo que sí me gustaría comentarles no para que lo tomen a mal sino como una crítica constructiva que ya he visto en otra revista de juegos argentina, es el tamaño: ¿Por qué acá hacemos un tamaño chico y con pocas hojas?, comparada con españolas que tienen un tamaño más grande, con más de 150 hojas, a veces con 2 cd's y cuestan muy poca diferencia. Por favor, no se ofendan pero es lo que pienso y tal vez mucha gente piense lo mismo, si nosotros podemos hacer cosas iguales o mejores que en cualquier país, o no?. Tal vez ya hayan pensado en hacer una revista más grande y a lo mejor con CD, pienso que porque es el primer número y sea necesario ganar mercado, pero no lo duden que si siguen así no van a tener ningún problema y no dudo que sea la mejor.

Referido a la nota de la Diamond Monster:

¿Esta placa reemplaza a la que uno tiene o trabaja conjuntamente con la instalada? ¿Además, en el caso de comprarla, mejora la definición en aquellos juegos que no tengan esta tecnología o es sólo para algunos juegos determinados, como por ejemplo Shadow of the Empire?

Bueno, me despido de ustedes esperando una pronta respuesta por E-Mail y deseándoles nuevamente mucha suerte (que seguro la tendrán) y por favor sigan con las pilas puestas.

Lástima que tengamos que esperar un mes para el próximo número, ¿Es posible que sea quincenal?

Marcelo - Cap. Fed.
Vía Internet

Marcelo, te voy a contestar por partes así me resulta más claro: a)Vamos a ir incorporando fechas de salida en el país a medida que los distribuidores nos las vayan haciendo llegar. b)Hicimos la revista de este tamaño porque nos pareció un tanto incómodo el de las españolas. A veces para poder guardarlas hay que doblarlas, y ese tamaño ya está un poco obsoleto. c) Como podrás apreciar este número cuenta con más páginas que el número 1, y no vemos la hora de llevarla a más de 100. Todo depende de la respuesta de Uds, ¡así que decile a tus amigos que la compren! El CD es un proyecto que estamos estudiando, porque nos encantaría compartir con ustedes los demos de los últimos juegos. d)La Diamond Monster 3D trabaja conjuntamente con la placa de 2D existente y no mejora la definición de juegos que no la soporten. e)Por cuestiones de tiempo, y para poder revisar los juegos como se merecen, es por el momento imposible que XTREME PC sea quincenal.

REDACTOR SINFONICO

Hola...Mi nombre es Patricio pero soy conocido por los BBS como Vicho. Si bien soy un tipo ya de 30 pirulos, siempre he estado en esto de los juegos de Pc ,que constituyen un gran hobby para mí. Soy músico,laburo en la Orquesta Sinfónica Nacional, como primer laburo, además de otras y de ir a tocar tango a USA cada 5 o 6 meses. He estado desde Octubre del año pasado hasta ahora allá, y como se imaginarán, mi delirio por los juegos creció proporcionalmente a mi manejo de Internet, por lo que me he gastado un buen pedazo de mi tiempo libre jugando, investigando y recorriendo tiendas de software buscando reliquias y ofertas.

¿A que viene esto? Bueno. Yo he pasado varios años como forum-op de juegos de varios BBS, Sion y Giga (del último aún sigo), renegando contra la calidad de las revistas argentinas de juegos...bah, de LA que todos sabemos.

He hecho innumerables jodas con sus errores, y me ha pasmado la ignorancia tipo "chico que va a casa de computación y pide juego y le ofrecen DOOM3"... AL FIN encontré una revista que vale la pena; si bien la diagramación está sacada de Strategy Plus (compro todas las que hay en el género), el contenido al fín es lo que esperaba, bien informado, hecho por gamers de verdad...

Todo esto me lleva a lo que quiero decirles... Me gustaría ofrecerme como redactor ad ho-norem. Si, tengo trabajo y no necesito otro, simplemente es que me gustaría compartir mis conocimientos (que son profundos de todo el género, desde los más antiguos títulos hasta los más nuevos) con otra gente que no sean los de los BBS y mi grupo de amigos.

Jugué deathmatch hasta ser un campeón, hice mapas de doom y otros (Digital Cirrosis), hice soluciones, escribí artículos en mil BBS, tengo mi página con juegos en Internet, pero eso no me basta. Jugué casi todo juego de rol, aventura gráfica, tengo originales de cada simulador de vuelo...bue, para que hablar.

Simplemente me ofrezco para lo que me pidan, y garantizo entrega segura y a tiempo, con material de calidad, bien redactado, y conciso. Y me gustaría que nos conozcamos aunque sea vía e-mail, para poder ampliar mi círculo de amistades con esta afición.

Un gran saludo a todos, y felicitaciones por la calidad de su primer número.

¡¡Gracias desde ya!!

Vicho (Patricio Villarejo)
Vía Internet

¡Gracias por tu ofrecimiento Patricio! Por el momento no va ser posible, porque es medio complicado coordinar el tipo de notas que se podrían hacer, pero te prometemos que lo dejamos para más adelante, ¿ok? De todas maneras, si se te ocurre alguna idea piola querríamos saberla, así que estáte en contacto.

QUAKEADICTO

Hola gente de XTREME PC:

Les comento que estaba parado frente al kiosco de revistas, cuando una pequeña (pero audaz) banderita ARGENTINA en el costadito de SU revista hizo que me enorgullezca. GRACIAS. Creo que es genial tenerlos con nosotros pues sólo me quedaba con las gallegas que me daban previews del SPACE INVADERS.

PD: Sigan así.
PD2: Soy quakeadicto please pronto trucos para el Quake 2.
PD3: Pongan sección de mails con respuestas a los lectores (Comiencen con ésta: ¿Me podrían decir por qué mi carmaggedon posee zombies en vez de humanos?)

LEO
Vía Internet

De nada. A nosotros también nos pone orgullosos hacer esta revista, que queremos sea la MEJOR en materia de juegos para PC. Los trucos del Quake 2 los podés encontrar en la sección correspondiente en éste número. Tu Carmageddon tiene zombies porque es la versión europea, en donde prohibieron pisar humanos. Para corregirlo tenés que bajarte un patch que podés encontrar en www.carmageddon.com.

DIGAME LICENCIADO

Me dirijo a Uds. con el motivo de enviarles mi apreciación de su nueva revista. Primero les comento que soy Licenciado en Sistemas. Me dedico a la puesta en marcha y optimización de redes además del análisis de sistemas hace ya 10 años. A través de mi contacto con los clientes, además de las clásicas preguntas relacionadas con los sistemas operativos, hardware y software para el trabajo, es común que mis clientes me hagan preguntas sobre juegos y configuraciones de máquinas para los mismos, de, y para el uso particular. Acostumbrado a la poca (y debería decir mala) calidad de la información que circulaba por los medios nacionales, en una charla con un profesional con el cual me ha tocado trabajar en repetidas oportunidades, me mencionó la aparición de XTREME PC y siempre elogió por adelantado su contenido y calidad. Quisiera por este medio agradecerle sus comentarios ya que, debería decir, con poco entusiasmo compré la revista pensando que sería una más, y con gran asombro, debo reconocer, es lo mejor que he visto publicado en el país en su género. Muchas gracias al staff de XTREME PC por el material, que ahora sí, no sólo leeré en mis ratos de ocio, sino que además por primera vez, podré RECOMENDAR a mis clientes no sólo para sus hijos, sino para que ellos puedan usar como referencia para todas sus inquietudes relacionadas con el tema. Desde ya les deseo lo mejor, sigan adelante con la misma calidad, y espero crezcan como seguramente se merecen en su nueva empresa.

Lic. M. Flavio Guinsburg / Bs.As. - Argentina.
Vía Internet

Nos hizo sonrojar, Licenciado.

UNA CORTITA

Hola felicitaciones por la revista, es muy buena. Muy bien elejidos los juegos para comentar, los que me gustan a mi! y las notas de hard. ¡Espero ansiosamente la nota de placas 3D!

Chau y suerte

Alejandro López Osornio
Vía Internet

¡Gracias a todos por los elogios hacia la revista! Espero que te haya gustado la nota de placas 3D y los juegos de este número.

CASI UN CLASICO

Quisiera felicitarlos por su revista, me enteré gracias a Segundamano, la cual compro para saber que hardware nuevo entra en el mercado.
Me gustaron mucho las notas sobre juegos y especialmente la parte de Hardware.
Me gustaría mucho que hicieran un informe sobre las tarjetas de video con salida a TV, y como conseguir un transformador de señal RCA-RF, porque éstas tiene salida RCA. En lo personal utilicé un injerto, un transformador de señal de una filmadora Panasonic.
Para quien alguna vez jugó en Red y en Internet, ya sabe que es lo máximo, quizás un informe sobre el tema sería de interés de muchos.
Muy buena revista !!!! ;-) recomendable. PROMEDIO = 92% (puede ser un clásico, de ustedes depende). Gracias.

PD: Todavía no tienen una página en Internet.

Hugo
Vía Internet

Ya tomamos nota de todos tus pedidos, Hugo.
Nos estamos esforzando para poder llegar a la categoría de clásico, pero diría que tu promedio de un 92% no está nada mal para nuestro primer número, ¿no?. La página de Internet es otra de nuestras deudas, pero sinceramente queremos que sea de la misma calidad que la revista, con actualizaciones todas las semanas, demos y fotos de los últimos juegos, así que por el momento está un poco postergada.

EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS VIDEOGAMES

Sres. de XTREME PC

Después de dudar un par de días, he comprado esta excelente revista. Está muy bien diseñada y es "argentina". No hablan como los "gaitas" y se dedican sólo a los juegos, que era lo que yo buscaba. En Octubre de 1995 me compré una 486 Dx4 100MHz, 8 de memoria RAM que en un año quedó vetusta. Ahora tengo una Pentium 200 con 32 de memoria RAM y una tarjeta aceleradora de video ATI Expert&Play 4 megas expandible a 8 con salida a TV (¿no es una de las mejores?) y espero que pase mucho tiempo hasta que vuelva a actualizarla (bah, salvo el monitor, compré todo nuevo, previa venta de la 486). Aparte de saber manejar Corel, un poco el Word y algún que otro programa, lo que más me apasiona son los juegos. En 1979 un amigo me llevó a un lugar donde habían máquinas de videojuegos con pantallas en blanco y negro. Durante la década del '80, solamente jugaba cuando iba de vacaciones a la costa (en la capital no había salas de video games), en el '91 me compré una Commodore 64 con datassette, en el '92 pasé al Family Game, y en el '93 a Sega 16 bits. Hasta llegar al '95 donde tuve mi primera compu. Ya tengo 29 años, pero me sigue apasionando entrar en otros mundos, viajar en el tiempo, ser piloto de fórmula 1, ser crack de la selección argentina, pilotear jets, destruír demonios en mundos tenebrosos,etc. saltar de una guerra a una aventura de ciencia ficción y de ahí a un mundo de terror, y terminar manejando una avioneta. Lo maravilloso del mundo de los video games es que vivimos historias, tenemos experiencias y hasta morimos miles de veces, cosas que la realidad no nos permite. Es hermoso evadirse del mundo que nos rodea, que nos defrauda tantas veces. Y donde vemos guerras, hambre, muerte, terror, y eso no se acaba al apagar la computadora.

Sigan así, van por muy buen camino, derechito a liderar el mercado.

PD: ¿La tarjeta Diamond Monster 3D es mejor que la ATI Expert@Play (4 mega exp. 8 MB TV Out 3D Rage Pro)?

Eduardo Ubaldo Gutiérrez
Cap. Fed.

Muy buena tu carta, Eduardo. La historia de tu experiencia con las computadoras a través de tu vida es muy similar a la de todos los que hacemos la revista (y seguramente de muchos que la están leyendo). Tené en cuenta que la edad promedio de los que hacemos XTREME PC es de 25 años, así que sabemos de que estás hablando.
Con respecto a la placa Diamond Monster 3D, te recomendamos que la compres como una adicional a la ATI que tenés actualmente, que aunque te ofrece muchas opciones piolas (como la salida de TV) no tiene ni la velocidad ni los efectos de la Monster o cualquier placa dedicada de 3D con un chip 3Dfx, que sin duda se está conviertiendo en el estándar para PC (Hace poco nos enteramos que Creative Labs, responsables de la manufacturación del 99% de las placas de sonido de nuestras máquinas, comenzará a producir una placa 3D basada en este chip).

MONSTER 3D

Leí el artículo sobre la Monster 3D y me surgieron las siguientes dudas:

¿Qué mejoras obtengo con esta placa si la conecto junto a una Diamond Stealth 3D 3000 con 4 Mb?
¿Se suma la memoria de la Monster a la de la placa actual?, si fuera asi tendría que tener 8 Mb de video...

¿Vale la pena invertir dinero en esta nueva placa en mi caso?

¿Qué mejoras obtendría (con respecto a la Stealth 3D) en los juegos que funcionan bajo DOS, como el GP2?

Y una última y muy descolgada pregunta...

¿Saben que es lo que hay que tener para poder jugar al Grand Prix 2 en SVGA, con 26 fps y todos los gráficos al mango?

Sin más que preguntar, por ahora...Gracias.

Marcelo Sebastián Kuz
Vía Internet

Vamos por partes...

a) Las mejoras que se obtienen conectándola a la Diamond Stealth es lo mismo que conectándola a cualquier placa de 2D, ya que al funcionar la Monster 3D se desconecta la placa de video, así que no utiliza los megas de la Stealth.

b) Ni hablar, que vale la pena seguro. Pero eso es algo que tendrías que ver para poder apreciar la diferencia.

c) Ninguna. Si el juego no soporta Direct3D (en Windows), Glide u OpenGl, la placa 3D no se activa y seguís utilizando la Stealth.

d) Sí, alguna máquina que va a salir para el año 2000, según mis cálculos. De todas maneras si comprás la Monster 3D vas a poder jugar al Fórmula 1 de Psygnosis, y dentro de poco al F1 de Ubisoft.

JUGADORES "SERIOS"

Hola, Xtreme PC:

Antes que nada los felicito por haber puesto en marcha una revista dedicada a los jugadores "serios" de esta parte del mundo. ¡Hace cinco años que la esperaba! Hablo por los demás, si me permiten: Estábamos ya cansados de leer los comentarios idiotas, por completo inútiles, ¡lobotomizados!, de otras revistas nacionales. Presumiblemente, tales comentarios provienen de gente que subestima algo que para muchos es una pasión, su hobby, quizá la mejor manera de terminar un largo día de trabajo o estudio, ya sea pescando en un lago virtual o desatando esos instintos de lucha que todos llevamos dentro desde la edad de piedra. Los juegos no son sólo para chicos y, en todo caso, ignorar el intelecto de esos pibes no está nada bien. Así que muchos de nosotros estábamos obligados a adquirir revistas americanas y a pelear, por consiguiente, con las notas y revisiones escritas en inglés y orientadas para un mercado diferente al nuestro, viendo precios imposibles y ofertas válidas sólo para EE.UU., Canadá y España.

Espero que la aparición de Xtreme PC cambie la atmósfera y lo antes posible tengamos esos mismos beneficios gracias a ustedes. Veo con gusto que han adoptado lo mejor de las revistas profesionales. Las notas y análisis están bien redactados y toman en cuenta factores imprescindibles que hasta ahora habían sido dejados de lado por las revistas locales.

El diseño es excelente, por otra parte. No todos los primeros números de una publicación tienen el potencial ni la calidad de Xtreme PC; sin duda, se destaca del resto y va a resultar un éxito. Por último, me permito ofrecer mis servicios como futuro colaborador de la revista, ad honorem si fuera necesario. Estoy seguro que van a necesitar gente a mediano plazo, y no me lo quiero perder por nada del mundo...

Dan - La Plata, Buenos Aires
Vía Internet

Gracias por tus comentarios, Dan.

Para nosotros jugar no es una joda, sino un estímulo muy importante en nuestras vidas, que nos sirve muchas veces para seguir adelante con cosas que seguramente se nos harían más complicadas sino fuera por un buen partido deathmatch del Quake o una tarde jugando al Monkey Island.

Con respecto a tu colaboración, te agradecemos infinitamente y esperamos contarte entre nosotros un poco más adelante, cuando estemos un poco más organizados.

FATALITY NUMBER 4

Hola me llamo Luis y tengo 20 años. Quiero felicitarlos por la revista y hacerles tres preguntas:

1 - ¿Es posible que se pueda hacer el Mortal Kombat 4 para PC, por que según veo yo me parece imposible?

2 - ¿Qué PC me recomiendan que tenga para los juegos que van a salir los próximos meses (tengo una pentium 133 con 16 megas y win 95) y que me dure?

para todo el 98 sin tener que actualizarla?

3 - ¿Van a poner una página en internet?

Sería muy útil que en los informes de los juegos pongan la configuración que estos necesitan para que corran bien.

Luis
Vía Internet

1- Sí, es muy posible que hagan una conversión para la PC aprovechando las placas de 3Dfx que están tan de moda en estos días.

2- No es una pregunta fácil, porque uno tendría que recomendar algo como una Pentium II de 266MHz con todos los chiches, algo que seguramente te va a durar bastante, pero te va a doler también bastante en el bolsillo.

3- Fijáte por favor lo que está contestado un poco más arriba en otra carta.

Con respecto a la configuración de las máquinas para que los juegos corran bien, en los reviews tenés el la parte de arriba el mínimo recomendado por los fabricantes del programa. Poner la máquina que a uno le parece como óptima para el buen desempeño de un juego es algo complicado para que nos pongamos todos los de la redacción de acuerdo, así que optamos por los datos que proporcionan las empresas.

SIN COMPARACION

¡¡¡Hola amigos de Xtreme PC!!!

Mis primeras palabras son para felicitarlos por el primer número. ¡¡¡No tiene comparación con alguna otra!!!

Es fascinante la forma en que está distribuída la revista, con los artículos y las fotos (por cierto de muy buena calidad).

Los artículos que escriben son excepcionales, me impactó tanto el listado de próximas apariciones como el ranking suyo, ambos artículos son lo que me atraparon para comprar dicho número.

Espero que en la sección de trucos, no únicamente traten de juegos nuevos, sino sería más completa si trataran de todo un poco.

1- Quisiera saber si se le puede agregar al M.A.M.E. más juegos.

Y en caso que sí ¿dónde los puedo conseguir?

2- Además, los programas utilitarios, sistemas operativos (DOS, WINDOWS 95 o WINDOWS NT) y los juegos, necesitan drivers para monitores de 17" (ViewSony, Samsung 700, etc).

3- Ud. que me recomiendan, comprar un monitor de 15" o de 17" (únicamente para actualizar mi monitor de 14", no me dedico al diseño gráfico, sino al desarrollo de sistemas en Oracle e Internet) ¿Y por qué?

Felicitaciones, de nuevo, y que sigan por muchisisisimas emisiones más.

Saludos

Nestor - Colegiales
Vía Internet

Nestor:

1- Al MAME se le pueden agregar todos los juegos que la versión que tengas soporte. Los podés conseguir en Internet.

2- Los juegos no necesitan drivers para los monitores de ningún tipo, los drivers pueden ser requeridos por el sistema operativo, como en el caso del Windows 95. Algunos juegos que corren en DOS se benefician con un pequeño programa que se llama Scitech Display Doctor (o UNIBVE) y que mejora la velocidad de algunas placas 2D.

3- Te recomendamos esperar al tercer número de XTREME PC en donde vas a encontrar un Informe Especial sobre los monitores que podes encontrar en Argentina, y así elegir el que más te conviene. Por tamaño de todas maneras lo obvio sería 17 pulgadas, pero tenés que tener en cuenta que los precios de los monitores de ese tamaño oscilan en los 700 a 1000 dólares como mínimo, según la marca.

LOS SANTAFECINOS NO SE ARREPIENTEN

Staff de XTREME PC:

Me enteré de la existencia de la revista a través de la red FIDONET, y casualmente paseando por el centro de mi ciudad (Santa Fé), la ví y como soy un fanático de los juegos aunque nunca tenga un mango para comprarme los últimos títulos, la compré...

Y NO ME ARREPIENTO!

SENSACIONAL este nuevo emprendimiento Argentino y desde ya los felicito por la presentación, la diagramación, las noticias y la información de hardware que dan, lo que nos/me da a conocer lo atrasado que estaré for ever con mi PC :)).

No más elogios, y quisiera saber que placa de menos de 250 $ (preferentemente $ 150) me sugieren para actualizar mi vieja trident PCI 1 MB.

Por otra parte seria interesante que pongan ya sea luego de un comentario o en un tipo listado como el de la sección NEWS pag. 10 del nro 1 de la revista , el precio aproximado con que ingresa al

mercado el juego.

Luis
Vía Internet

Si notaron hubo unos pequeños cambios en el diseño de la tapa y el logo en la misma (espero que les plazca, a nosotros nos gustó muchísimo). El interior no sufrió cambios, porque estamos contentos con los resultados.

Quedate tranquilo Luis, que ¿quién no está atrasado en materia de hardware con la PC, si salen cosas nuevas cada 5 minutos? La mente de los geniales pensadores de la tecnología moderna nunca descansa...

Una placa bastante buena que te podríamos recomendar que anda por esa plata es la Matrox Mystique 220, que con 2 megas de RAM por ahí se puede conseguir más o menos por 200 pesos. Es una buena placa 2D, pero andá teniendo en cuenta adicionar más adelante la placa 3D.

De a poco vamos a ir incluyendo datos sobre precios de juegos en Argentina y la fecha de salida de los mismos, a medida que los importadores nos los hagan saber.

DUNGEON MASTER

Hola amigos de XTREME PC:

Escribo con el motivo de felicitarlos por el excelente producto que han puesto al alcance de todos los argentinos. La revista hace honor a su slogan: "La revista argentina más actualizada de juegos para PC".

Les quiero comentar que cuando ví la revista en el kiosco, me imaginé que era media trucha, como otras revistas que preferiría no nombrar. El precio de la revista me parecía un poco elevado para la calidad de la tapa y de la hojas en el interior, además pensé que era otra revista que trataba de vender haciendo uso de los nombres "Tomb Raider", "Jedi Knight" y "Quake 2", pero decidí verla por dentro para dar mi veredicto final. En la sección NEWS, me encontré con la nota sobre "Mesías", que solo había visto comentada en la Gamefan y en la Gamepro; luego observé que hablaban sobre el regreso del "Diablo" (que considero uno de los mejores juegos estilo RPG); finalmente me bastó ver la nota sobre "Quake 2", "Daikatana" y "The Curse of Monkey Island" para decidirme por comprar la revista.

Cuando llegué a mi casa, devoré la revista (que no tiene desperdicio) y me dí cuenta de que la gente que trabaja en ella realmente entiende sobre juegos de PC. En la nota sobre el "Monkey Island 3", se nota que vivieron igual que muchos de nosotros las aventuras de Guybrush Threepwood. Espero seguir viéndolos por mucho tiempo más en los kioscos argentinos. ;)

En la sección de Hardware estuvo muy bueno el análisis sobre la Diamond Monster 3D, y espero su próximo número con el informe especial de Tarjetas 3D, ya que deseo comprar una y todavía no me decido cuál (aunque pienso que la Diamond Monster 3D es la mejor opción por contar con el chip 3Dfx).

Bueno, eso es todo, porque si me pongo a alabar cada una de las secciones, no termino más. Desde ya, sigan así que les deseo lo mejor.

Se despide atentamente:

Alfredo H. López Isla
Dungeon Master

P.D.: ¿Cómo hago para introducir los trucos de la sección "Soluciones" en el DIABLO ? :(

¿Cómo media trucha? Nosotros no hacemos las cosas a medias, así que: ¡O somos bien truchos o nada! :)

No, hablando seriamente, como es mi costumbre, te cuento que el papel que utilizamos en la revista es mate, lo que facilita la lectura si estás en un lugar muy iluminado. Ya nos lo van a agradecer cuando estén tirados en la playa tomando una Pepsi o Coca y disfrutando de nuestros números de Enero y Febrero!

Aunque te parezca mentira, este papel es de un costo similar o superior a los que estás acostumbrado a ver en la mayoría de las revistas que andan circulando por ahí.

Nuestra obsesión es estar continuamente informados sobre todo lo que ocurre a nuestro alrededor en materia de computación, y esperamos que se note en las hojas de nuestra revista.

Seguramente ya habrás visto el informe que preparamos sobre las placas 3D y ahora vas a poder elegir la placa que más te conviene. De todas maneras no estás tan errado en tu pensamiento.

Para introducir los trucos del Diablo hay que presionar ENTER antes de escribirlos. 1.000.000 de disculpas por este pequeño error que se nos filtró! Ya castigamos con 100 latigazos al redactor.

TRUCOS DEL JEDI KNIGHT

Hola amigos de XTREME PC:

¡Hola! Me llamo Alejandro y me gustó mucho su revista. Mi puntuación es de 9.99 sobre 10. Solamente os faltaría publicar una lista de los mejores juegos.

Si es posible, os agradecería me enviarais trucos para el fantástico juego Jedi Knight, especialmente aquéllos que conceden inmortalidad, subir de nivel y todas las armas.

Un saludo.

Alejandro
Vía Internet

Los trucos del Jedi Knight los podés encontrar en la correspondiente sección en este número, con los cuales seguramente "La fuerza estará contigo".

TRUCOS DEL JEDI KNIGHT II

Xtreme pc:

Les escribo desde Rosario para felicitarlos por la revista ya que no había una revista nacional de juegos actualizados. Les mando unas soluciones del juego Jedi Knight que les pueden ser útiles.

Pedro-Rosario
Vía Internet

Gracias por los trucos Pedro. Los que nos faltaban están incluídos en la página 63.

PCMANIACOS

¡Hola! Amigos de XTREME PC

Soy Juan Pablo Tirado y estoy muy contento por la llegada de una revista tan buena y completa, especialmente para los juegos de PC.

Les cuento que soy fanático del juego Alone in the Dark y otros juegos, pero éste, es una masa.

Cuando me compré la revista, más me llamó la atención como analizaron los juegos de la Previews. La verdad, felicitaciones.

Ahora quiero que me respondan las siguientes dudas:

1-¿Hay algún truco para cualquier versión del Alone in the Dark?

2-¿Hay posibilidad para el Alone in the Dark 4?

Sin más que decirles, me despido de ustedes mandando saludos a los futuros lectores de nuestra revista y espero que sigan por los siglos de los siglos, porque son los number one.

Hasta luego, Pcmaníacos.

PD: Dedíquenle alguna frase a poesía para mi futura novia: EDITH COLMAN.

PD: ¡¡Aguante la PC!! y claro ¡¡XTREME PC!!

Juan Pablo Tirado Fernández
Lanús Oeste

Existe un truco para el Alone in the Dark 3 pero es medio complicado de hacer, así que si no tenés mucha idea de cómo hacerlo, por favor obvialo porque te puede traer problemas, ok? Yo te avisé, así que ahi va:

Para ser invencible editá el archivo AITD3.EXE con un editor hexadecimal y buscá la cadena:

Buscá: 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E

Cambialo por: 90 90 90 E9 3F 02 C4 1E

El Alone in the Dark 4 no salió nunca, ni escuchamos planes acerca de que salga. De todas maneras si no viste "El secreto de los Templarios" te lo recomendamos, porque casi se podría decir que es el Alone 4. La poesía te la debemos, ¿ok? :)

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@sicoar.com
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

En esta última página aprovechamos para agradecerle a todos nuestros lectores por haber comprado una vez más nuestra revista. Como habrán notado continuamos con nuestra incesante manía de jugar, porque creemos que es la única manera de hacer esta revista como los jugadores argentinos quieren que sea y que además nos lo han demostrado en las cientos de cartas que nos han enviado.

Queremos también hacerles llegar nuestros saludos para las fiestas que se aproximan y que el año que viene lo empiecen bien informados con nuestro número tres, que estará a la venta el 7 de enero.

¡Nos vemos!

Previews

- Unreal
- Grand Prix Legends
- TFX 3
- Star Wars: Rebellion
- Final Fantasy VII
- Prey
- Y todo lo que se viene...

Unreal

Reviews

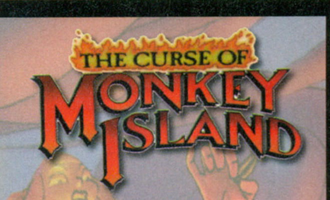
- Myth: The Fallen Lords
- Earth 2140
- Men in Black
- Blade Runner
- Apache Longbow 2
- Turok: Dinosaur Hunter
- NHL '98
- Y todas la novedades...


Apache Longbow2

Además...

- Hardware
- News
- Correo de Lectores
- Informes
- Trucos y soluciones de los últimos juegos





Pasaron cinco años, pero la espera realmente valió la pena, acaba de llegar a la redacción la versión en inglés de The Curse of Monkey Island y estamos enloquecidos. LucasArts nos ha vuelto a sorprender con su mejor aventura gráfica en mucho tiempo. En el próximo número, XTREME PC te presenta en exclusiva un completo Review para que sepas de que se trata.









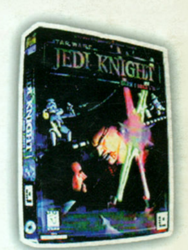
AV. CORDOBA 1170 / 1176 TEL/FAX: 375-1464/5 L. ROTATIVAS

E-MAIL: MEMOTEC1@INTERACTIVE.COM.AR

NAVIDAD NOVEDADES



IF-16



JEDI KNIGHT DARK FORCES 2



LUCAS ARTS ARCH. VOL 3



FIFA 98



POSTAL



DARK REIGN



DARK COLONY



RIVEN



PANZER GENERAL 2



RESIDENT EVIL

ATENCIÓN A DISTRIBUIDORES

CAPITAL E INTERIOR

372-5900

JUEGOS - DIDACTICOS - ENCICLOPEDIAS - DISEÑO - UTILITARIOS - FOTOGRAFÍAS - TRADUCTORES - JOYSTICKS

NASCAR PRO RACING WHEEL





MATROX MILLENNIUM 2

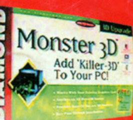
SIDE WINDER (FEEDBACK)





CH PEDALS

DIAMOND MONSTER 3D





56K VOICE FAX MODEM

CASIO QV-11 CAMARA DIGITAL





TARJETAS 3, 6 Y 12 PAGOS - ENVIOS AL INTERIOR

CD MARKET ... SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES.